



DrumIt Five

Betriebssystem 1.20*

*Dieses Handbuch bezieht sich auf das Betriebssystem 1.20. Ältere Betriebssysteme haben eine andere Menüführung, und verschiedene Funktionen, die hier erklärt werden, sind nicht verfügbar.

Bitte führen Sie ein Update auf 1.20 durch, damit Sie die vorliegende Bedienungsanleitung für Ihr Instrument auch wirklich vollständig nutzen können. Updates stehen Ihnen auf unser Homepage www.2box.se zur Verfügung.

Sie wollen direkt loslegen?

Alle, die es ganz eilig haben und diejenige, die ungern Anleitungen studieren, können sich freuen.

Das Bedienkonzept des DrumIt Five ist so gestaltet, dass alle Funktionen durch „Try & Error" erlernt werden können. Intuitives Bedienen wird beim DrumIt Five nicht nur großgeschrieben, sondern auch in die Tat umgesetzt. Es gibt keine verschachtelten Menüs oder verborgene Tastenkombinationen.

Das logisch aufgebaute Betriebssystem erklärt sich quasi wie von selbst.



Vor dem Loslegen Hihat kalibrieren!

Das DrumIt-Five-Set zeichnet sich durch Plug & Play aus.

Aufbauen, verkabeln und loslegen. Lediglich die Hihat muss zwingend beim ersten Mal kalibriert werden. Wie das geht, ist auf Seite 25 beschrieben.

Inhalt

*= PAGE für Einstellungen einzelner Drum-Channels



! = Hinweis


1 Einführung

Vielen Dank, dass Sie sich für ein DrumIt Five von 2BOX entschieden haben. Sie haben die richtige Wahl getroffen. Ihr neues Instrument bietet Ihnen erstklassige Soundqualität und größtmögliche Flexibilität. Das DrumIt-Five-Modul verfügt über eine offene Soundarchitektur und bietet Ihnen 15 unabhängige Trigger-Channels, 8 Audio-Ausgänge und 4 GB Soundspeicher. Zusammen mit den DrumIt-Five-Pads und dem Aluminium-Rack wird daraus ein E-Drum-Set, welches Ihnen das Gefühl vermittelt, hinter einem akustischem Schlagzeug zu sitzen.

Trigger

Das DrumIt Five besitzt ein ultraschnelles und präzises Trigger-Interface und ermöglicht Ihnen ein praktisch latenzfreies Spielen mit einem sehr großen Dynamikbereich. Je nach verwendetem Pad können unterschiedliche Sounds über verschiedene Zonen angetriggert werden. Die Snare- und Tom-Pads des DrumIt Five haben einen Fell- und einen Rim-Sensor (Spannreifen), während die Becken-Pads sogar drei verschiedene Sound-Zonen bieten: Rand (Edge), Fläche (Bow) und Kuppe (Bell). Zusätzlich haben die Becken-Pads eine Choke-Funktion, die das Abstoppen der Sounds wie bei einem herkömmlichen Cymbal ermöglicht.

Sounds

Die Sounds des DrumIt Five überzeugen durch ein absolut natürliches Klangerlebnis. Dies wird durch ein aufwendiges Multi-Layer-Verfahren erreicht. In Hi-End-Tonstudios wurden Trommeln und Becken mit aufwändiger Multi-Mikrofonierung und in unterschiedlichen Entfernungen aufgenommen. Dabei sind einige Sounds eher „trocken" und andere mit deutlich hörbarer Raumakustik („Ambience") jeweils stereo abgemischt worden.

„Multi-Layer" heißt bei 2BOX, dass jedes Instrument in vielen verschiedenen Lautstärkestufen aufgenommen wird. Dadurch verändern sich bei unterschiedlicher Schlagintensität nicht nur die Lautstärke, sondern auch das Klangbild und das Frequenzverhalten. Einige der Werkssounds bestehen aus bis zu 128 (!) Einzel-Layer. Das Ergebnis ist ein absolut natürliches Soundverhalten und eine herausragende Authentizität der Samples.

Jedem Drum-Channel können Sie einen beliebigen Sound zuordnen. Es gibt allerdings Instrumente mit mehreren (Sound-) Zonen, die nur dann komplett zur Verfügung stehen, wenn Sie auch von einem passenden Pad aus angesteuert werden (z.B. Becken-Sounds mit 3 Zonen: Rand, Fläche, Kuppe). Jeder Drum-Sound ist als einzelne Datei abgespeichert und übersichtlich in Ordnern sortiert. So behalten Sie zu jeder Zeit den Überblick und können Ihre Sounds einfach und unkompliziert organisieren.

Speicherplätze (KITs)

Das DrumIt-Five-Soundmodul stellt Ihnen 4 GB Soundspeicher mit 100 Speicherplätzen (KITs) zur Verfügung. Es gibt Hersteller, die Speicherplätze in Werk-KITs und (leere) Anwender-KITs aufteilen. Beim DrumIt Five hingegen sind alle (!) KITs bereits ab Werk vorkonfiguriert und lassen sich trotzdem

nach Ihren Wünschen verändern und abspeichern. Natürlich können Sie die KITs auch umbenennen und umsortieren, was Ihnen den Zugriff und das Handling auf der Bühne erleichtert. Bitte beachten Sie, dass dazu der SAVE-Modus aktiviert sein muss (siehe Seite 61).

Play-Along-Funktion

Wenn Sie gerne zu Songs oder vorbereiteten Playbacks üben, können Sie ganz normale WAV-Dateien in CD-Qualität (stereo, 16 Bit/44,1 kHz) per USB in das Modul laden und dann einem KIT zuweisen. Alternativ können Sie einen CD- oder MP3-Player an die Line-In-Buchse anschließen. Selbstverständlich können Sie auch andere Instrumente oder einen Monitor-Mix (Live bzw. Studio) über diese Buchse einspeisen.

Metronom

Mit dem eingebauten Metronom können Sie nicht nur üben und Ihre Technik verfeinern, sondern es auch für Live-Auftritte einsetzen. Pro KIT können Sie ein individuell programmiertes Metronom abspeichern. Sie haben eine Vielzahl von Taktarten sowie Sounds zur Verfügung und können das Tempo präzise nach Ihren Vorgaben einstellen. Das Metronom kann wahlweise auch als ein- oder zweitaktiger Einzähler genutzt werden: im entsprechenden Modus stoppt der Klick automatisch.

PC/Mac-Editor

Mit der Editor-Software des DrumIt Five können Sie bequem vom Computer aus Ihr Modul verwalten und sogar eigene Sounds im DrumIt-Five-Format erstellen. Sobald das DrumIt-Five-Modul mit Ihrem Rechner (Mac oder PC) per USB verbunden ist, können Sie die 100 internen KITs organisieren und verwalten. Weisen Sie Sounds aus der umfangreichen internen DrumIt-Library zu und nehmen Sie Ihre persönlichen Einstellungen (Tuning, Volume, Pan) vor. Dabei lassen sich die Sounds bequem am Rechner vorhören und Einstellungen mühelos editieren.
Darüber hinaus können Sie eigene Sounds im speziellen DrumIt-Five-Format erzeugen. Erstellen Sie aus WAV-Dateien Ihre eigenen Multi-Layer-Soundfiles, z.B. aus Aufnahmen Ihres Akustik-Sets oder Sounds von Sample-Libraries.



Der 2BOX-Editor steht Ihnen als kostenloser Download auf unserer Website **www.2box.se** zur Verfügung.

2 Bedienhinweise

Das Spielen mit einem E-Drum-Kit unterscheidet sich von der Benutzung eines akustischen Schlagzeugs und setzt mitunter andere Anforderungen an den Umgang mit dem Instrument voraus.

Die Maximallautstärke eines Trommelsounds – insbesondere bei Rimshots – erzielen Sie mit dem DrumIt Five nicht zwingend durch kraftvolle Schläge, sondern durch das Anpassen der Moduleinstellungen an Ihre persönlichen Vorstellungen.

Unter Umständen empfiehlt es sich, die Spiel- und Schlagtechnik auf die neue Situation hin zu überprüfen. Durch einen sorgfältigen und sachgemäßen Umgang mit Ihrem neuen Instrument können Sie dafür sorgen, dass Sie viele Jahre Spaß mit Ihrem DrumIt Five haben.

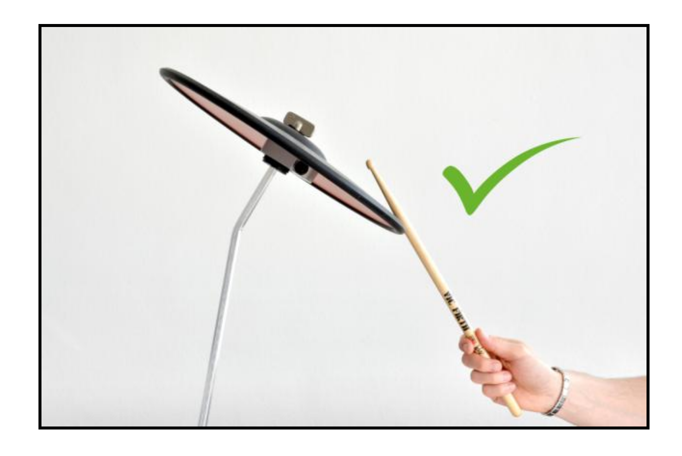


Kraftvolle Schläge

Hohe Lautstärken erzielen Sie mit einem E-Drum nicht durch kraftvolle Schlage. Vielmehr sollten Sie mit den Lautstärkeeinstellungen der einzelnen Kanäle und der Masterlautstärke arbeiten.

Wenn Sie ein komplettes DrumIt-Five-Schlagzeug verwenden, sollten Sie auf einen ordnungsgemäßen Aufbau achten. Der richtige Aufbau schont nicht nur das Instrument, sondern auch Ihre Gelenke.

Vor allem das Becken-Setup ist von großer Bedeutung. Montieren Sie die Becken niemals waagerecht. Cymbals-Pads sollten in einem Winkel von 30° – 45° aufgehängt werden. Andernfalls kann es zu Defekten an den Pads kommen.





3 Sicherheitshinweise



Wichtige Sicherheitshinweise

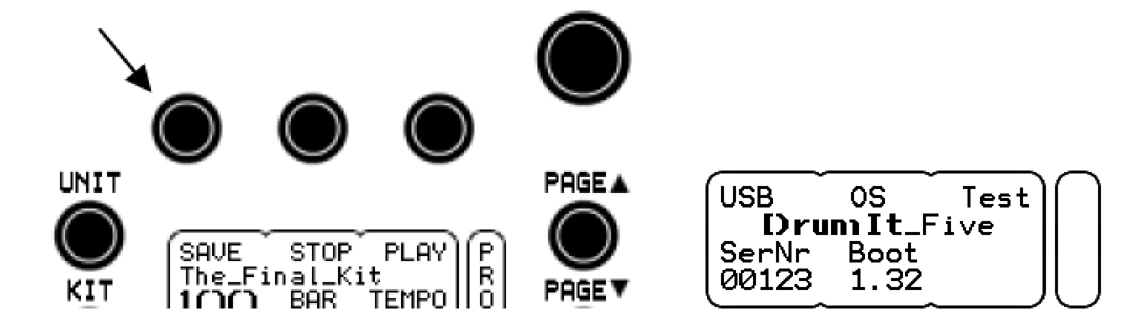
- Bitte vergewissern Sie sich, dass das mitgelieferte Netzteil für die Netzspannung Ihres Landes geeignet ist.
- Versuchen Sie niemals, das Netzteil zu öffnen oder zu modifizieren.
- Sollten Sie dennoch einmal Netzadapter von Drittanbietern benötigen, verwenden Sie bitte ein Wechselstromnetzteil (AC) mit 18 V/500 mA und Hohlstecker.
- Verwenden Sie das Netzteil nicht unter freiem Himmel, vermeiden Sie generell feuchte Umgebungen.
- Das DrumIt-Five-Modul hat nur eine geringe Spannungsaufnahme, sodass normalerweise keinerlei Gefahr von ihm ausgeht. Behandeln Sie es dennoch stets mit gesundem Menschenverstand.
- Lassen Sie keine Flüssigkeiten in das Geräteinnere gelangen.
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen.
- Wenden Sie im Umgang mit dem Modul niemals übermäßige Kraft auf.
- Setzen Sie das Modul niemals extrem heißen (>40° C) oder extrem kalten Umgebungen (unter 0 ° C) aus.
- Achten Sie darauf, dass die Unter- und Rückseite des Gerätes und des Netzteils nicht unnötigt abgedeckt werden. Beide erwärmen sich im Betrieb und benötigen eine gewisse Luftzirkulation.
- Kurz gesagt: Gehen Sie mit dem DrumIt-Five-Modul genauso sorgsam um, wie mit anderen elektronischen Geräten. Dann werden Sie jahrelang Freude daran haben.

4 Basic Know-How

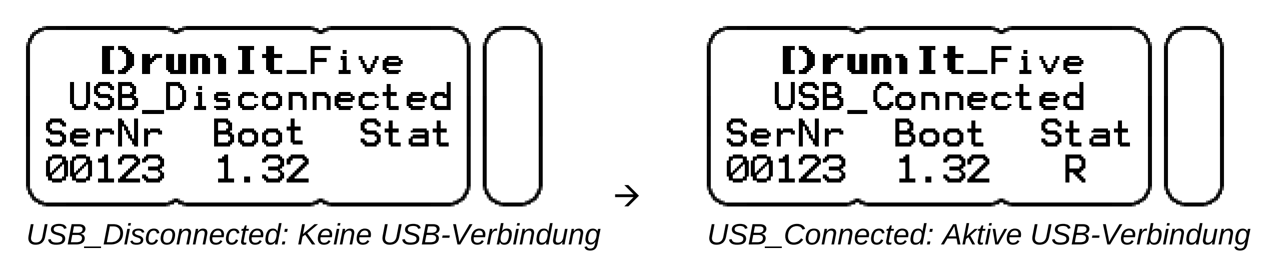
4.1 USB-Modus

Wenn Sie das DrumIt-Five-Modul über USB mit Ihrem Rechner (PC oder Mac) verbinden und es im USB-Modus starten, wird es als „normales“ Speicherlaufwerk erkannt und angezeigt. Das Modul verhält sich nun genau wie eine externe USB-Festplatte oder ein Kartenleser. Sie können z.B. die Sounddateien per Drag&Drop zwischen Ihrem Computer und Ihrem 2BOX-Modul austauschen, verschieben und kopieren. Damit ist die Verwaltung der 2BOX-Sounds genauso einfach und unproblematisch wie der Umgang mit digitalen Fotos, MP3s oder Office-Dateien.

Um das DrumIt-Five-Modul im USB-Modus zu starten, halten Sie einfach den linken DATA-Taster über dem Display gedrückt, während Sie das Gerät einschalten.



Das Display zeigt:



USB_Disconnected: Keine USB-Verbindung *USB_Connected: Aktive USB-Verbindung*

Wenn das Modul korrekt mit dem Rechner verbunden ist, symbolisiert „R“ (unter „Stat“) den Lesemodus und „W“ den Schreibmodus. Bitte beachten Sie, dass es zu Fehlern im Datei-System kommen kann, wenn Sie die USB-Verbindung lösen, während sich das Modul im Lese- (R) oder Schreibmodus (W) befindet.



Back Up

Haben Sie das DrumIt-Five-Modul mit Ihrem Rechner per USB verbunden, können Sie ganz einfach ein Back-Up des Modul-Inhaltes erstellen und damit Ihre Sounddateien vor zufälligem Verlust sichern.

Kopieren Sie die Dateien 1:1 auf Ihren Rechner oder verwenden Sie ein herkömmliches Back-Up-Programm.

4.2 Menüstruktur

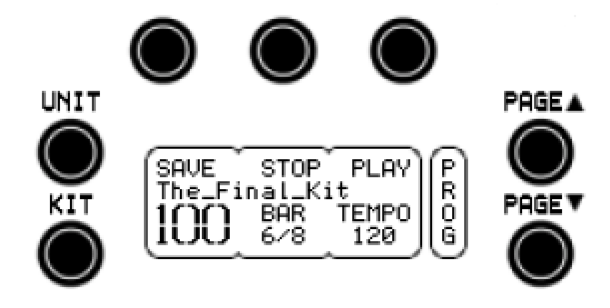
Das DrumIt-Five-Modul zeichnet sich durch eine einfache und intuitiv zu bedienende Menüstruktur aus. Es gibt zwei generelle Menübereiche:

UNIT: Im Menübereich UNIT nehmen Sie allgemeine Einstellungen für Ihr Modul vor.

KIT: Im Menübereich KIT finden Sie alle Pages, die Sie zum Editieren eines KITs benötigen. Ein „KIT“ ist ein werksseitiges oder von Ihnen editiertes bzw. programmiertes Set, welches mit allen Drum-Channel-, Sound-, Effekt, Tempo- und Songeinstellungen auf einem der 100 Programm-Speicherplätze abgelegt ist.

Jeder Menübereich hat verschiedene Pages, auf denen die einzelnen Funktionen thematisch zusammengefasst sind. Es gibt Pages, die globale Einstellmöglichkeiten beinhalten und andere, die separate Einstellungen pro Drum-Channel ermöglichen. Letztere sind durch ein * in der Kapitel-Überschritt und im Inhaltsverzeichnis gekennzeichnet.

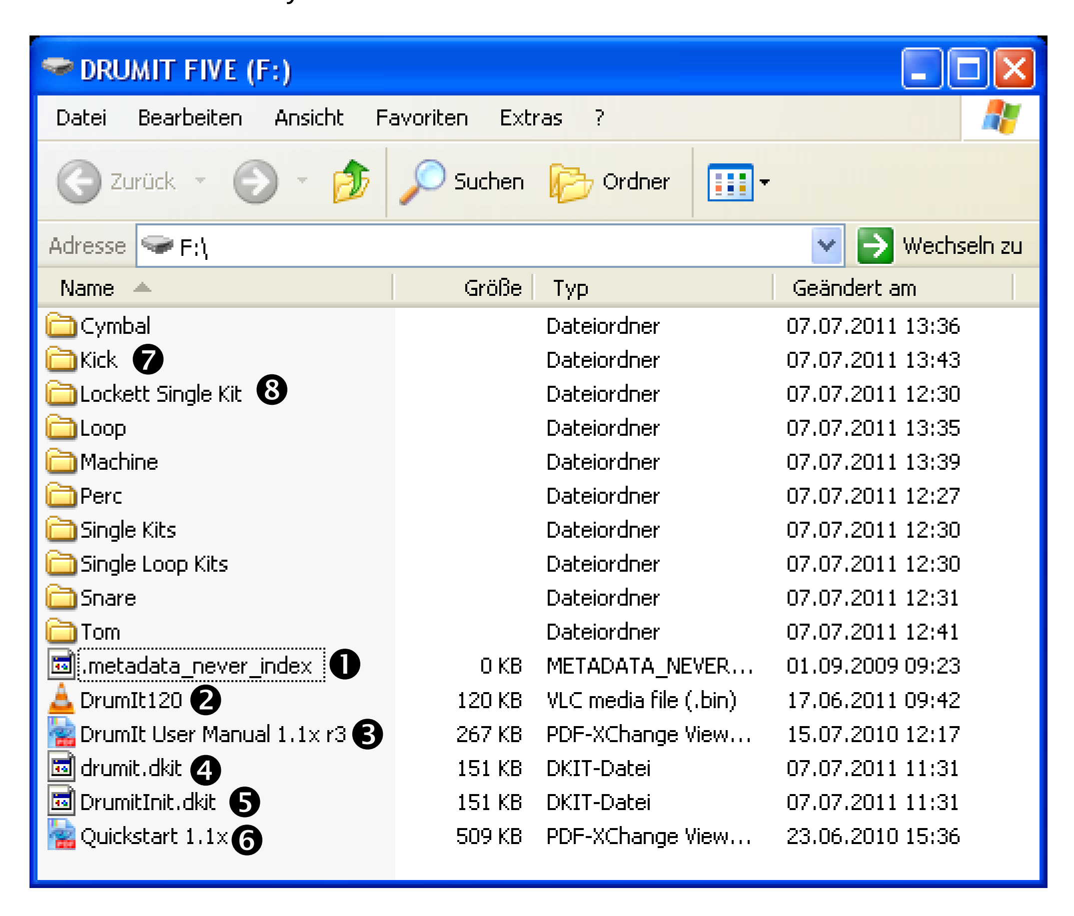
Blättern Sie mit **PAGE▲** und **PAGE▼** durch das jeweilige Menü, um die gewünschte Page aufzurufen.



4.3 Datei-System

Das DrumIt-Five-Modul kann per USB mit einem Rechner (PC oder Mac) verbunden werden und fungiert dann als herkömmlicher, externer Massenspeicher (siehe auch Seite 19).

Um Ihnen den Umgang mit den Dateien zu vereinfachen, finden Sie nachfolgend Erläuterungen zum Datei- und Ordner-System des DrumIt Five.



Ordner

Die Ordner des DrumIt Five können sowohl Sound-Dateien❼ als auch KIT-Dateien❽ enthalten (siehe nachfolgende Screenshots). Die Ordnerstruktur können Sie nach eigenen Vorstellungen und Präferenzen verändern, um so Ihr Datei-Ablagesystem individuell zu strukturieren. Hinsichtlich der Display-Größe des DrumIt-Five-Moduls empfiehlt es sich, der Übersichtlichkeit halber keine langen Ordnernamen zu verwenden und nicht zu viele Ebenen anzulegen.

Dateien

❶ Indizierungsdatei, die für Mac-Betriebssysteme benötigt wird

❷ **Betriebssystem** des DrumIt Five (.bin-Datei)

❸/❻ Bedienungsanleitungen im PDF-Format

❹ **User-KIT-Bank**; in dieser Datei werden Ihre persönlichen KIT- und UNIT-Einstellungen gespeichert (.dkit-Datei)

❺ In dieser Datei sind die KIT- und UNIT-Werkseinstellungen gespeichert. Diese Datei wird benötigt, um die Werkseinstellungen wieder herstellen zu können.

❼-❶ **Sounddateien** im 2BOX-Format (.dsnd)

❽-❶ **User-KIT**-Dateien



Denken Sie an Datensicherungen!

Verbinden Sie Ihr DrumIt-Five-Modul mit einem Rechner und sichern Sie Ihre Dateien mit einem Back-Up-Programm oder durch einfaches Kopieren per Drag & Drop.

4.4 User-KIT-Bank und User-KIT-Datei

User-KIT-Bank

In der User-KIT-Bank (drumit.dkit) sind 100 KITs (Programm-Plätze) enthalten, die bereits ab Werk komplett mit verschiedenen KIT-Setups belegt sind. Alle 100 KITs können von Ihnen frei verändert und danach bei Bedarf auch gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass hierfür der SAVE-Modus aktiviert sein muss (siehe Seite 61).



Mehrere User-KIT-Bänke

Ab Betriebssystem 1.20 ist es sogar möglich, mehrere User-KIT-Bänke zu nutzen. Kopieren Sie dazu einfach die drumit.dkit-Datei auf Ihrem Modul und benennen Sie die Datei nach Ihren Vorstellungen um. Nun stehen Ihnen 2 User-KIT-Bänke mit je 100 frei editierbaren KITs zur Verfügung! Um zwischen den verschiedenen User-KIT-Bänken zu wechseln, müssen Sie beim Starten des Moduls die jeweilige Bank auswählen. Halten Sie dazu beim Einschalten des Gerätes die KIT-Taste gedrückt. In dem nun erscheinenden Auswahlmenü können Sie zwischen den einzelnen User-KIT-Bänken wählen (PREV und NEXT) und die gewünschte Datenbank dann öffnen (OPEN).

User-KIT-Datei

Zusätzlich zur User-KIT-Bank (siehe oben) kann das DrumIt-Five-Modul bis zu 999 (!) einzelne User-KITs verwalten. Bei diesen User-KIT-Dateien handelt es sich um einzelne, frei editierbare Programm-Plätze, die jeweils nur ein KIT beinhalten.

Um einzelne User-KITs nutzen zu können, starten Sie das Modul im USB-Modus und kopieren die gewünschte User-KIT-Datei (.dkit) mit den benötigten Soundfiles auf Ihr Modul. Es spielt keine Rolle, wo die Datei gespeichert wird. Das DrumIt-Five-Modul erkennt automatisch neue User-KITs und stellt diese nach einem Neustart hinter dem KIT-Programmplatz „100“ in alphabetischer Reihenfolge zur Verfügung. Der Name der Datei ist gleichzeitig auch der KIT-Name im DrumIt-Five-Modul. Heißt die Datei beispielsweise „Mein_Rock_Set.dkit“, erscheint dieses User-KIT als „Mein_Rock_Set“ im Display Ihres Moduls.



User-KIT-Datei erzeugen

Es gibt verschiedene Wege, User-KIT-Dateien zu erzeugen. Sie können eine der existierenden User-KIT-Dateien kopieren, die auf unserer Website (www.2box.se) zum kostenlosen Download angeboten werden oder Sie nutzen die Export-Funktion der Editor-Software. Der Editor steht Ihnen ebenfalls als Download auf unserer Homepage zur Verfügung.

Änderungen an User-KITs können mit SAVE gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass Namen von User-KITs nicht während des Speichervorgangs verändert werden können. Sollten Sie einen Namen ändern wollen, müssen Sie die jeweilige User-KIT-Datei umbenennen. Es ist auch nicht möglich, Einstellungen aus der KIT-Bank (Programmplatz 1 bis 100) auf ein User-KIT zu kopieren. Einstellungen aus User-KITs hingegen können auf einen beliebigen Programmplatz der KIT-Bank kopiert werden.

Ein User-KIT kann nicht per MIDI-Programmwechselbefehl aufgerufen werden. Möchten Sie ein KIT über diese MIDI-Funktion anwählen, müssen Sie es vorher in die KIT-Bank kopieren.



KIT-Settings austauschen

User-KIT-Dateien eignen sich hervorragend, um KIT-Einstellungen mit anderen DrumIt-Five-Nutzern auszutauschen.

Sie haben beispielsweise ein Set erstellt, das wie der Schlagzeugsound auf Michael Jacksons Album „Thriller“ klingt? Sie möchten dieses KIT anderen 2BOX-Schlagzeugern zur Verfügung stellen? Kein Problem! Verschicken Sie einfach die jeweilige User-KIT-Datei (inkl. evtl. benötigter Soundfiles) an Ihre 2BOX-Freunde. Fertig…

4.5 Kanal-Übersicht

Die nachstehende Tabelle bietet Ihnen grundsätzliche Informationen zu der Funktionsweise des DrumIt-Five-Moduls.

Drum-Channel	Trigger-Channel	MIDI-Note	Zone				Choke
			1	4	8	9	
KICK	KICK	C2	Fell (Head)	-	-	-	
SNARE	SNARE	F2	Fell (Head)	-	-	-	
	PERC 5	F#2	-	-	Rim	-	
HIHAT	HIHAT	A2-A#2-B2	-	Fläche (Bow)	Rand (Edge)	Fuß (Foot)	
TOM 1	TOM 1	D3	Fell (Head)	-	-	-	
	PERC 1	D#3	-	-	Rim	-	
TOM 2	TOM 2	F3	Fell (Head)	-	-	-	
	PERC 2	F#3	-	-	Rim	-	
TOM 3	TOM 3	A3	Fell (Head)	-	-	-	
	PERC 3	A#3	-	-	Rim	-	
TOM 4	TOM 4	C4	Fell (Head)	-	-	-	
	PERC 4	C#4	-	-	Rim	-	
CYMB 1	CYMB 1	E4-F4-F#4-(G4)	Kuppe (Bell)	Fläche (Bow)	Rand (Edge)	-	X
CYMB 2	CYMB 2	B4-C5-C#5-(D5)	Kuppe (Bell)	Fläche (Bow)	Rand (Edge)	-	X
CYMB 3	CYMB 3	E5-F5-F#5-(G5)	Kuppe (Bell)	Fläche (Bow)	Rand (Edge)	-	X

Drum-Channel

Ein Drum-Channel ist mit den Anschlussmöglichkeiten des Moduls gleichzusetzen (siehe auch Seite 16). Jedem Drum-Channel ist ein Drum-Channel-Taster zugeordnet, den Sie zum Vorhören der Sounds verwenden können. Auch beim Editieren von Sounds verwenden Sie diese Taster, um den jeweiligen Drum-Channel zu selektieren, (siehe auch Seite 20).

Trigger-Channel

Das DrumIt-Five-Modul besitzt 10 Anschlussbuchsen für Pads. Es stehen Ihnen aber bis zu 15 voneinander unabhängige Trigger-Channels zur Verfügung, da fünf der Drum-Channels als **Dual-Channel** ausgelegt sind (SNARE, TOM 1 bis TOM 4). Diese zusätzlichen Trigger-Channels werden als **PERC 1** bis **PERC 5** bezeichnet (siehe Tabelle) und lassen sich wie die anderen Drum-Channels bearbeiten und editieren. Die zusätzlichen Channels können Sie sowohl per MIDI als auch mit den Pads ansteuern.

MIDI-Note

Die Übersicht zeigt die MIDI-Noten, die den einzelnen Trigger-Channels werksseitig zugewiesen sind. Selbstverständlich können diese Einstellungen individuell verändert werden (siehe dazu auch Seite 53).

Eine Besonderheit gibt es bei den Drum-Channels HIHAT und CYMB 1 bis 3 (in der Tabelle grau hinterlegt). Die einzelnen MIDI-Noten steuern jeweils eine Zone bzw. die Choke-Funktion (in der Tabelle durch () gekennzeichnet).

Hier ein Beispiel:

CYMB 1: E4 = Kuppe, F4 = Fläche, F#4 = Rand, (G4) = Choke-Funktion

Die vier MIDI-Noten sind als Gruppe miteinander verbunden und können nicht (!) einzeln verändert werden. Lediglich die erste MIDI-Note kann editiert werden (siehe dazu Seite 53). Die anderen MIDI-Noten sind fest an die erste Note gekoppelt. Die Noten ergeben sich aus aufeinander folgenden Halbtonschritten. Wird beispielsweise die MIDI-Note des Drum-Channel CYMB 1 (siehe Beispiel oben) von E4 auf G4 geändert, ändern sich die MIDI-Noten der anderen Zonen dementsprechend automatisch.

CYMB 1: G4 = Kuppe, G#4 = Fläche, A4 = Rand, (A#4) = Choke-Funktion

Bitte achten Sie darauf, dass es nicht zu Überschneidungen mit anderen Channel-Einstellungen kommt.

Zone

Bei den Zonen handelt es sich um Sound-Bereiche, denen je nach Art des Drum-Channel (z.B. TOM, CYMB) verschiedene Klänge zugeordnet sind. Die verschiedenen Arten der Pads wiederum besitzen Spielflächen (Zonen), die den jeweiligen (Sound) Zonen entsprechen.

Bitte beachten Sie, dass Sie unter Umständen nicht alle Sounds nutzen können, wenn Sie ein Pad anschließen, bei dem die Spielflächen nicht mit den Zonen des Drum-Channel übereinstimmen. Verwenden Sie beispielsweise ein Tom-Pad an einem CYMBAL-Channel, werden Sie nicht alle Sounds auslösen können.

Trigger-Channel PERC 1 bis PERC 5

Um einen **PERC-Channel** editieren zu können, müssen Sie den MORE-Taster gedrückt halten, während Sie den Taster des verknüpften Drum-Channel (SNARE, TOM 1 bis TOM 4) betätigen.

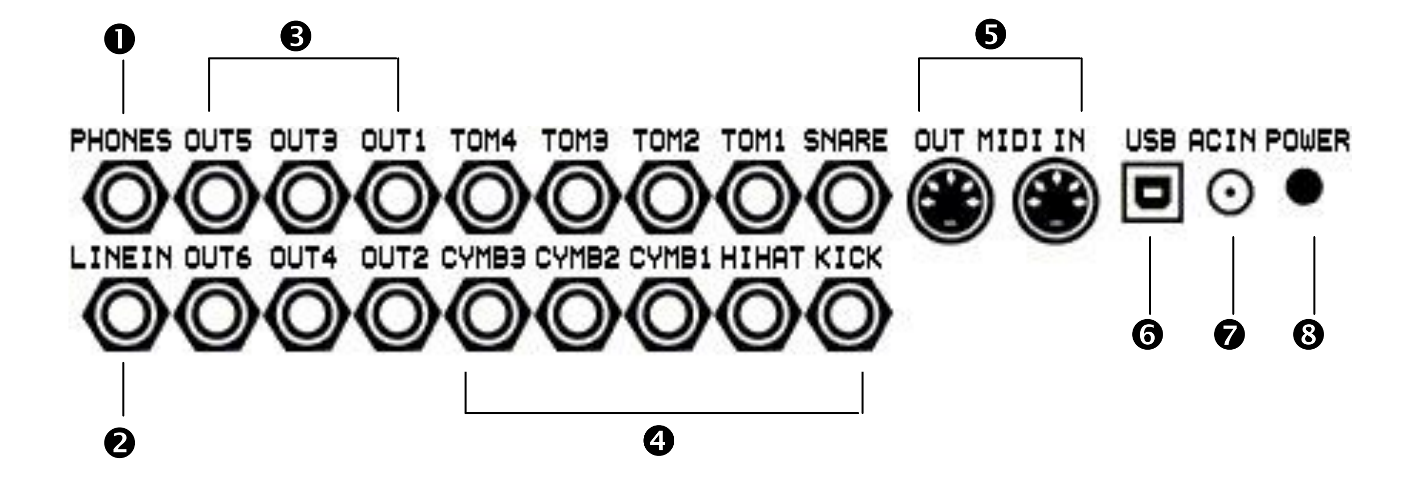
Beispiel: Drücken Sie MORE+SNARE, um den Channel PERC 5 anzuwählen.

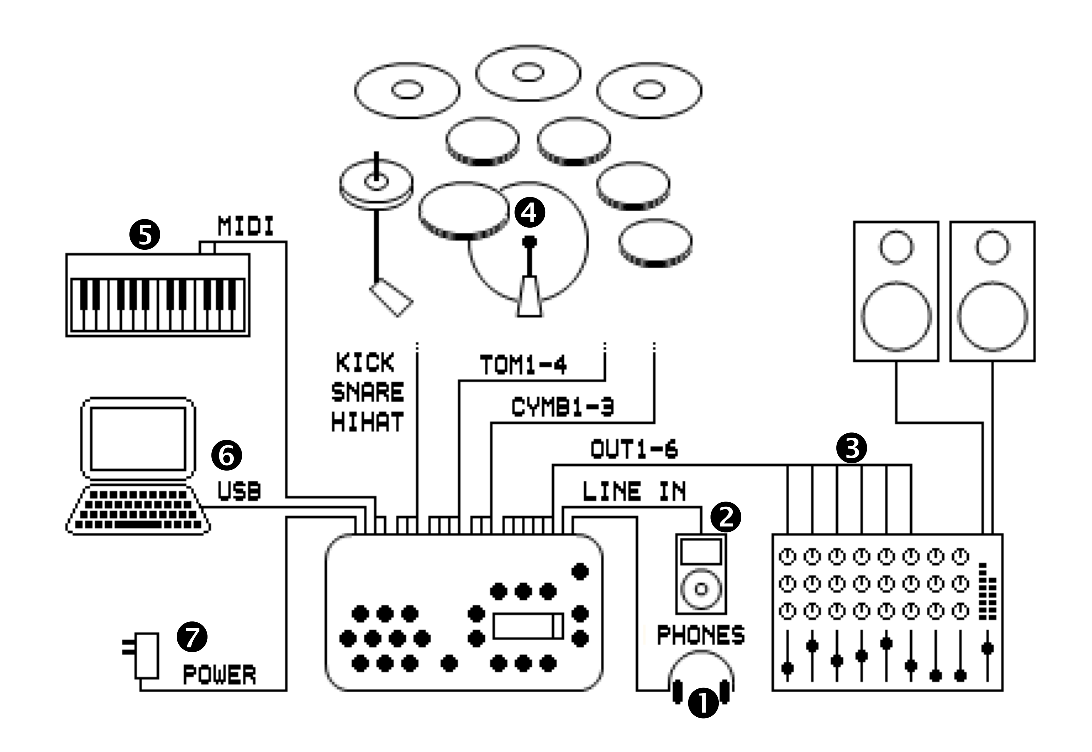
Ist einem PERC-Channel kein Sound zugeordnet, wird automatisch der Rim-Sound des verknüpften Trigger-Channel verwendet.

Beispiel:

Situation	Trigger-Channel	zugewiesener Sound	Zone	
			1	8
Kein Sound dem PERC-Channel zugeordnet	SNARE	Maple_10_Snare	Fell-Sound "Maple_10_Snare"	Rim-Sound "Maple_10_Snare"
	PERC 5	-	-	-
Ein Sound dem PERC-Channel zugeordnet	SNARE	Maple_10_Snare	Fell-Sound "Maple_10_Snare"	-
	PERC 5	Vibra_Clap	-	Sound "Vibra_Slap"

5 Anschlüsse





❶ PHONES: Kopfhöreranschluss

An diese 1/4“-Stereoklinkenbuchse können Sie einen Kopfhörer (empfohlene Impedanz 32 Ω - 600 Ω) anschließen. Die gewünschte Lautstärke stellen Sie mit dem LEVEL-Regler rechts oberhalb des Displays ein.



Kopfhöreranschuss als Einzelausgang

Vorgabeseitig wird hier die Stereosumme ausgegeben. Sie können diese Buchse aber auch als zusätzliche Einzelausgänge 7+8 nutzen, indem Sie ein Y-Split-Kabel (1 x Stereoklinke auf 2 x Monoklinke) verwenden und dementsprechende Einstellungen im Menü UNIT auf der Page OUT vornehmen (siehe auch Beispiele auf Seite 65). In der Werkseinstellung ist der Kopfhörerausgang doppelt so laut wie die Line-Ausgänge 1 bis 6 (ca. 6 dB). Sobald Sie aber den Kopfhörerausgang mit dem Signalweg „7+8!“ belegen, wird sein Pegel automatisch reduziert und jenem der anderen sechs Einzelausgänge angepasst – den Toningenieur wird’s freuen...

❷ LINE IN: Eingangsbuchse

Hier können Sie eine beliebige Stereo-Line-Quelle anschließen, um sich z.B. beim Spielen/Üben begleiten zu lassen (MP3- oder CD-Player). Eine andere Anwendungsmöglichkeit ist das Einspeisen eines externen Mischpults bzw. dessen Monitorsignals in Live- oder Studio-Situationen. Sie können entweder ein Stereo- oder ein Monokabel anschließen. Bei einem Stereoklinkenkabel führt die Steckerspitze (Tip) das „linke“ und der Steckerring (Ring) das „rechte“ Audiosignal. Falls Sie ein Monokabel anschließen, erklingt das Audiosignal nur dann „mittig“, wenn Sie im Menü UNIT auf der Page OUT die Einstellung „Mono“ wählen (siehe auch Seite 56).

❸ OUT1 bis OUT6: Einzelausgänge

Hierüber schließen Sie das Modul an ein externes Mischpult oder ein Audio-Interface an. OUT1 und OUT2 fungieren als Hauptausgang und liefern mit der werksseitigen Einstellung ein komplettes Stereosignal. Je nach Anwendungsbereich können Sie den Einzelausgängen (OUT1 bis OUT6) separate Instrumente (Drum-Channels) zuweisen. Ihnen stehen damit 6 bzw. 8 (siehe PHONES) separate Ausgangssignale für verschiedene Anwendungssituationen zur Verfügung (mehr dazu ab Seite 65).

❹ Drum-Channel/Trigger-Eingänge

Schließen Sie mit den beiliegenden Stereoklinkenkabeln (nur im Lieferumfang des Komplettsets) die jeweiligen Pads gemäß der Beschriftung an das Modul an. Beachten Sie, dass Sie zwar prinzipiell jedes Pad an jeden Eingang anschließen können, es allerdings Einschränkungen hinsichtlich der Funktionalität geben kann, da die verschiedenen Channels (z.B. Toms, Cymbals usw.) unterschiedliche Sound-Zonen besitzen, die auf das entsprechende Pad und dessen Nutzen ausgelegt sind (siehe auch Seite 14). Schließen Sie z.B. ein Tom-Pad (2 Zonen) an einen Cymbal-Channel (3 Zonen) an, können Sie nicht alle (Sound) Zonen dieses Kanals nutzen.



Belegung des Klinkensteckers

Alle Pads werden mit Stereoklinkenkabeln angeschlossen. Dabei führt der „Tip“ des Steckers jeweils das Trigger-Signal für die Hauptzone, wohingegen das „Ring“-Signal andere Zonen bzw. Funktionen steuert.



Zusätzliche Trigger-Channels

Es ist möglich, fünf zusätzliche Trigger-Channels (PERC 1 bis 5) zu nutzen und so die Anzahl der am DrumIt-Five-Modul angeschlossenen Pads von 10 auf insgesamt 15 Pads zu erhöhen.

Um die zusätzlichen Trigger-Channels nutzen zu können, schließen Sie jeweils zwei Pads mit einem Y-Split-Kabel (1 x Stereoklinke auf 2 x Monoklinke) am SNARE- bzw. an den TOM-Channels an. Dabei der Stereostecker in das Modul und die beiden Monostecker in die Pads gesteckt.

Wichtig! Wenn Sie die Pads über diesen Weg verbinden, können Sie nur noch die Haupt-Zone (z.B. Fell) verwenden und verlieren alle anderen Trigger-Signale (z.B. Rim).

Beispiel: Sie schließen zwei Pads wie oben beschrieben an einen TOM-Channel an. Bei beiden Pads funktioniert nur noch der „Fell-Sensor“, aber nicht mehr der „Rim-Sensor“. Sie verlieren auf der einen Seite den Rim als Trigger-Quelle, gewinnen aber auf der anderen Seite eine zusätzliche Spielfläche, der Sie einen Sound Ihrer Wahl zuweisen können.

❺ MIDI-Buchsen

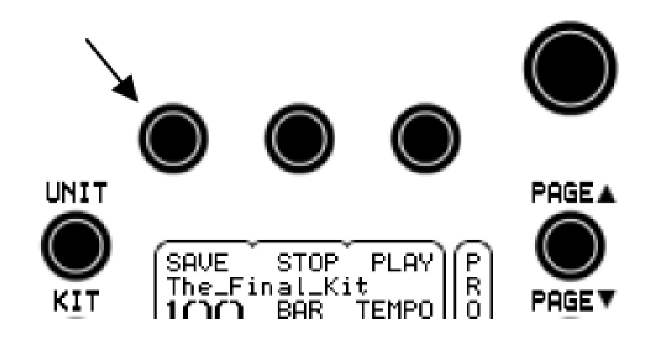
Über den MIDI-OUT-Anschluss können Sie einen externen MIDI-Klangerzeuger ansteuern oder MIDI-Daten vom Modul in einen Sequenzer oder eine Software übertragen. Verbinden Sie das Modul zu diesem Zweck über ein handelsübliches MIDI-Kabel mit dem MIDI IN des externen Gerätes. Nun werden die von den Pads erzeugten MIDI-Daten übertragen.

Umgekehrt können Sie den MIDI-IN-Anschluss verwenden, um von einem externen Controller bzw. Sequenzer aus das Modul anzusteuern und es somit als reine Soundquelle zu nutzen. Verbinden Sie dazu den MIDI OUT des externen Gerätes mit dem MIDI IN des DrumIt Five.

❻ USB-Anschluss

Über diese Buchse können Sie das Modul mit einem Rechner (PC oder Mac) verbinden. Der USB-Anschluss des DrumIt Five ist ein 1.1 Port (full speed – 12 Mbit/s) und kompatibel mit USB 1.1 und USB 2.0. Das DrumIt-Five-Modul ist als Standard-USB-Massenspeicher ausgelegt und benötigt keine Treiberinstallation. Sobald das Modul mit dem Rechner verbunden und im USB-Modus gestartet ist, wird es sofort als externes Speicherlaufwerk erkannt. Sie können das Modul nun wie eine externe Festplatte oder einen USB-Stick behandeln.

Um das DrumIt-Five-Modul im USB-Modus zu starten, halten Sie den linken DATA-Taster über dem Display gedrückt, während Sie das Gerät einschalten.



❼ AC IN- Anschluss für Netzadapter 18 V AC



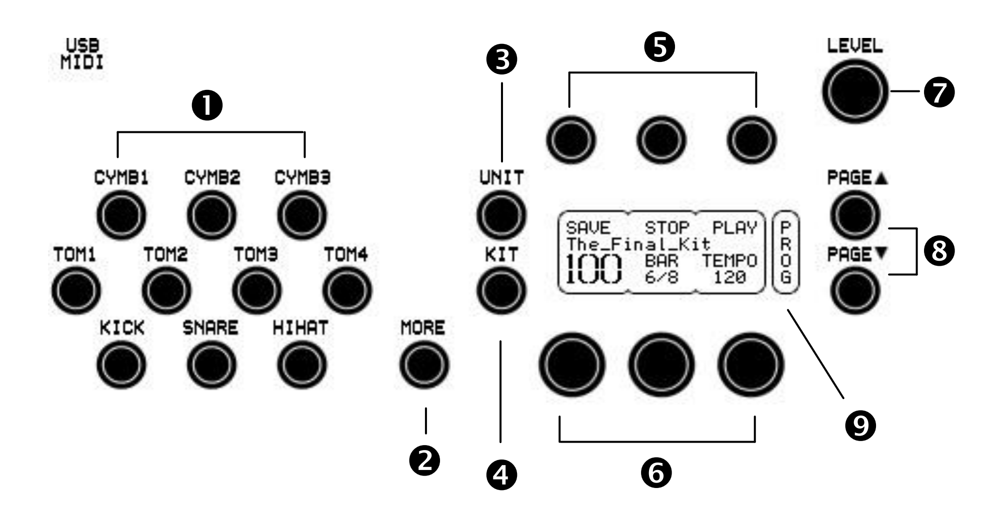
Original-Netzadapter

Verwenden Sie nur den Original-Netzadapter. Netzadapter mit höherer Spannung als 18V AC oder jeder Gleichstrom-Netzadapter (DC) können das Modul ernsthaft beschädigen!

❽ POWER Netzschalter

Hiermit schalten Sie das Gerät ein und aus.

6 Bedienelemente



❶ Drum-Channel-Taster

Auf der linken Seite des Bedienpaneels finden Sie 10 runde Taster, die mit den entsprechenden Trigger-Eingängen korrespondieren und identisch benannt sind. Die Beschriftung der einzelnen Channels entspricht dem werksseitigen Konfigurationsvorschlag und spiegelt den allgemein üblichen E-Drum-Aufbau wieder. Selbstverständlich kann jeder Channel individuell und nach Ihren eigenen Vorstellungen mit Sounds belegt werden.

Die Channel-Taster verwenden Sie zum Vorhören des jeweils zugeordneten Sounds sowie zum Anwählen des betreffenden Drum-Channel, um Einstellungen vornehmen zu können.

Die fünf zusätzlichen Trigger-Channels PERC 1 bis 5 (siehe auch Seite 14) wählen Sie an, indem Sie den MORE-Taster❷ gedrückt halten, während Sie den SNARE-Taster bzw. einen der vier TOM-Taster betätigen. Die Lautstärke der durch die Channel-Taster getriggerten Sounds (Vorhör-Funktion) kann von Ihnen editiert werden (siehe Seite 61, Bereich UNIT Page PREF).

❷ MORE-Taster

Mit dem MORE-Taster haben Sie Zugriff auf die zusätzlichen Trigger-Channels (PERC 1 bis 5. – siehe oben). Außerdem benötigen Sie den MORE-Taster für weitere Funktionen und Bedienschritte (z.B. UNDO/REDO, siehe auch Seite 29).

Mit Hilfe des MORE-Tasters können Sie z.B. die zuletzt besuchte Edit-Page im Menü UNIT oder KIT aufrufen. Halten Sie dazu den MORE-Taster gedrückt und drücken Sie UNIT oder KIT. Nun springt die Anzeige automatisch auf die von Ihnen zuletzt besuchte Page (z.B. KIT FX oder UNIT TRIG) und Sie müssen nicht mehr durch das ganze Menü blättern.

Wenn Sie den MORE-Taster gedrückt halten, können Sie mit den DATA-Tastern die Parameterwerte in umgekehrter Reihenfolge - also rückwärts - aufrufen.

❸ UNIT-Taster

Über diesen Taster gelangen Sie ins Menü „UNIT“ und zu den dort befindlichen Pages. Im UNIT-Menü nehmen Sie Einstellungen von Parametern vor, die das gesamte DrumIt-Five-System betreffen und global für alle KITs gelten (z.B. Mixer-, Trigger-, MIDI- und generelle Pad-Einstellungen). Der UNIT-Modus ist aktiv, wenn die Beschriftung oberhalb des Tasters leuchtet.

❹ KIT-Taster

Drücken Sie diesen Taster, gelangen Sie ins Menü „KIT“ mit den zugehörigen Pages und können die jeweiligen KIT-Einstellungen ändern. Nach dem Einschalten des Moduls ist der KIT-Modus bereits aktiv (die Beschriftung oberhalb des Tasters leuchtet).

❺ DATA-Taster

Diese drei Taster dienen zum schrittweise Ändern von Parametern, die in den oberen zwei Zeilen des darunter liegenden Displays angezeigt werden. Beispiele: Speichern von Einstellungen, UNDO/REDO-Schritte, Start/Stopp-Befehle für das Metronom bzw. den Mediaplayer).

❻ DATA-Regler

Diese drei Endlos-Drehregler dienen zum Einstellen der jeweils oberhalb im Display angezeigten Parameter. Sie besitzen zusätzlich einen Drucktaster, mit dem Sie je nach Page weitere Befehle geben oder zusätzliche Parameter aufrufen können. Dargestellt wird diese Möglichkeit im Display durch einen Pfeil hinter dem jeweiligen Parameter. Dieser verweist auf eine zweite Funktions-Ebene, die man durch Betätigen des Drucktasters erreicht.

❼ LEVEL-Regler

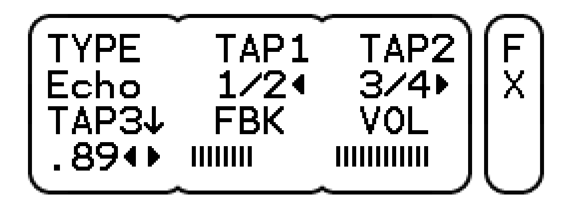
Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamtlautstärke des Moduls ein. Dies betrifft vorgabeseitig sowohl den Kopfhörerausgang als auch die Hauptausgänge OUT1 und OUT2; letztere können menüseitig aber vom LEVEL-Regler abgekoppelt werden, so dass Ihr Signal stets mit fester Verstärkung ausgegeben wird (siehe Seite 56).

❽ PAGE-Taster

Mit diesen Tastern blättern Sie durch die jeweiligen Menüs (UNIT oder KIT).

❾ Display

Im Display des DrumIt-Five-Moduls können bis zu 6 Parameter angezeigt werden. In der Regel sind dies drei unterhalb der DATA-Taster und drei oberhalb der DATA-Regler. Dabei befindet sich der Name des Parameters in der jeweils oberen Reihe (siehe Beispiel: TYPE, TAP1, TAP2, TAP3, FBK, VOL) und der zu editierende Wert darunter (siehe Beispiel: Echo, 1/2, 3/4, .89, IIIIIII, IIIIIIII).



Es gibt allerdings auch Pages, in denen der Wert sich über mehrere Bereiche erstreckt. Aus dem Kontext heraus ist aber klar zu erkennen, worum es dabei geht. Im Beispiel unten wird die komplette zweite Zeile für den KIT-Namen verwendet und die KIT-Nummer ohne Überschrift dargestellt.



Darüber hinaus gibt es Pages, in denen nicht alle Taster/Regler mit einer Funktion belegt sind. Auf der Page MIDI (siehe Beispiel unten) sind zwei der drei Drehregler ohne Funktion.



Außerdem gibt es Pages, auf denen lediglich eine einzige, spezielle Funktion einem Taster zugeordnet ist. Im unten gezeigten Beispiel wird ein START/STOP-Befehl durch den rechten Taster über dem Display erteilt.



Im separaten, vertikalen Display-Abschnitt am rechten Rand wird immer angezeigt, auf welcher Menüseite (Page) Sie sich gerade befinden.

7 Aufbauen und loslegen

Nachdem Sie sich auf den vorangegangenen Seiten einen Überblick verschafft haben, geht es jetzt los: Bauen Sie das DrumIt-Five-Set auf (siehe separate Anleitung) und verkabeln Sie die Pads entweder nach Ihren eigenen Vorstellungen oder den Werksvorgaben.

Pads und Trigger

Wenn Sie die DrumIt-Five-Pads verwenden und nach den Vorgaben verkabelt haben, müssen Sie nur noch die Hihat kalibrieren (siehe Kapitel **8 Hihat kalibrieren** auf Seite 25) und können dann sofort loslegen. Sollten Sie Pads oder Trigger anderer Hersteller am DrumIt-Five-Modul verwenden, müssen Sie unter Umständen die Trigger-Einstellungen verändern, da die werksseitigen Vorgaben verständlicherweise für die Verwendung von DrumIt-Five-Pads optimiert wurden. Wie man Trigger-Einstellungen anpasst, können Sie auf Seite 48 nachlesen.

Monitoring

Damit Sie den Sound Ihres neuen E-Drums hören können, müssen Sie entweder einen Kopfhörer anschließen oder das DrumIt-Five-Modul mit einer PA, einem Mischpult oder einem Verstärker verbinden. Mit dem Volume-Regler bestimmen Sie die Lautstärke. Dabei wird in der Werkseinstellung das Kopfhörersignal im gleichen Verhältnis wie das Summensignal „Main Out“ (OUT1·2) leiser bzw. lauter.



Output-Möglichkeiten

Das DrumIt Five bietet Ihnen für jede Anwendungssituation eine optimale „Output-Lösung“. Vom einfachen Stereo-Gesamtmix auf dem Kopfhörer bis hin zu individuellen Monitor- und Playback-Setups können Sie fast alles mit den Routing-Möglichkeiten des DrumIt Five realisieren. Bis zu acht Einzelausgänge (Direct-Out-Signale) lassen sich für Live- oder Studioanwendungen nutzen. Eine detaillierte Beschreibung der wichtigsten Möglichkeiten und Anregungen für kreative Anwendungen finden Sie ab Seite 65.



DrumIt Five anschließen

Das DrumIt Five ist für den Betrieb an Pro-Audio-Geräten (PA, Mischpult, Audio-Interface, Verstärker usw.) sowie für die Nutzung mit Kopfhörern ausgelegt. Achten Sie unbedingt darauf, welche Geräte Sie an das DrumIt Five anschließen: normale HiFi-Anlagen z.B. bzw. die Hochtöner der beteiligten Boxen könnten schnell durch die vergleichsweise hohe Dynamik des Output-Signals beschädigt werden.

Starten Sie immer mit einer geringen Lautstärke und erhöhen Sie diese dann schrittweise.

KIT auswählen

Nach dem Einschalten des Moduls befindet sich das DrumIt Five direkt im KIT-Menü (KIT-LED leuchtet). Mit dem linken DATA-Regler können Sie nun die einzelnen KITs der User-KIT-Bank aufrufen.

Wie Sie Änderungen an den voreingestellten KITs vornehmen können, wird detailliert in **Kapitel 9** beschrieben.

Lautstärke regeln

Der LEVEL-Regler steuert die Lautstärke des DrumIt Five. In der Werkseinstellung verändern Sie durch Drehen des Reglers gleichzeitig die Lautstärke der Line-Ausgänge OUT1·2 sowie den Kopfhörerausgang PHONES. Für andere Anwendungssituationen kann diese Einstellung verändert werden (siehe Beispiele ab Seite 65)

Speichern

Sämtliche vorgenommenen Änderungen in den Menü-Bereichen KIT und UNIT können Sie speichern. Benutzen Sie dazu die SAVE-Funktion auf der jeweiligen Startseite.

UNIT-MIX (Erklärungen dazu siehe auf Seite 45)

KIT-PROG (Erklärungen dazu ab Seite 31)

Editieren

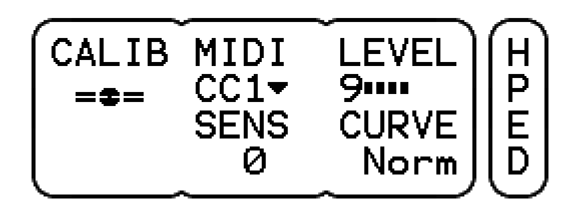
Das Editieren von KITs und Sounds im DrumIt Five ist intuitiv. Rufen Sie die jeweils benötigte Page auf und wählen Sie den zu editierenden Drum-Channel durch Drücken des entsprechenden Drum-Channel-Tasters. Halten Sie den MORE-Taster gedrückt, um einen PERC-Channel anzuwählen (siehe Informationen dazu im Kapitel **4.5 Kanal-Übersicht**). Die Parameter verändern Sie mit den jeweils zugeordneten DATA-Tastern und -Reglern.

8 Hihat kalibrieren

Wenn Sie Ihr neues DrumIt-Five-Modul zum ersten Mal starten, erscheint ein Hinweis, der Sie auffordert, die Hihat zu kalibrieren. Die Hihat-Maschine sollte an dieser Stelle natürlich bereits ordnungsgemäß montiert bzw. aufgebaut sein. Nehmen Sie nun den tonnenförmigen Trigger-Magneten und schieben ihn – grüne Gummifläche nach oben – über die Hihat-Stange bis er unten aufliegt. Nun montieren Sie das Pad auf der Hihat-Maschine wie ein herkömmliches Top-Becken und schließen es über das mitgelieferte Stereokabel an das Modul an.

Drücken Sie dann den UNIT-Taster und blättern Sie mit den PAGE-Tastern auf die Page HPED.

Sobald Sie die Seite HPED aufgerufen haben, startet der Kalibrierungsvorgang automatisch. Das Display zeigt ein blinkendes Symbol, das wie eine geschlossene Hihat aussieht.

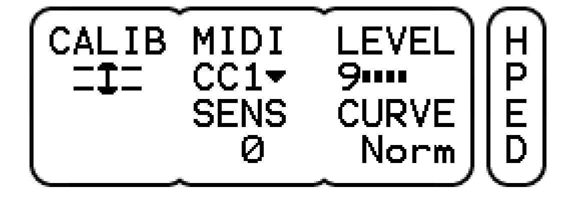


!

> Sollten Sie zuvor bereits eine Kalibrierung an Ihrem Modul vorgenommen haben, startet der Vorgang *nicht* automatisch. Das Hihat Symbol blinkt nicht! Um die Kalibrierung zu starten, müssen Sie den linken DATA-Taster drücken. Nun sehen Sie das blinkende Symbol der geschlossenen Hihat und können fortfahren.

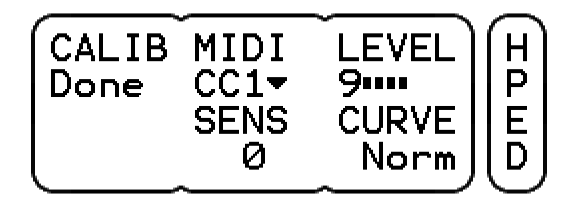
„Schließen" Sie die Hihat, indem Sie das Pedal durchtreten bzw. lösen Sie die Clutch, sodass das Pad unten aufliegt.

Drücken Sie erneut den linken DATA-Taster und das blinkende Symbol verändert sich wieder. Es sieht jetzt aus wie eine geöffnete Hihat.



Befestigen Sie nun das Pad wie ein akustisches Hihat-Becken in der gewünschten Höhe.

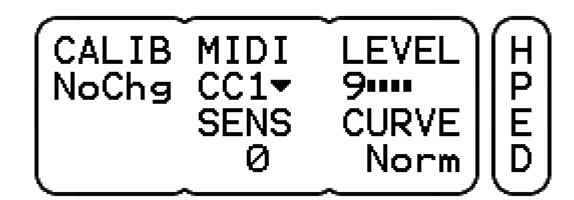
Schließen Sie den Kalibrierungsvorgang ab, indem Sie zum dritten Mal den DATA-Taster drücken. War die Kalibrierung erfolgreich, erscheint „Done“ im Display.



Überprüfen Sie nun die Kalibrierung. Entspricht das Spiel- und Reaktionsverhalten der Hihat nicht Ihren Vorstellungen, können Sie den Vorgang wiederholen und eine andere Einstellung vornehmen, indem Sie die Höhe des Hihat-Pads variieren.

Darüber hinaus können Sie weitere Einstellungen zur Hihat vornehmen. Diese sind auf Seite 52 erklärt.

Sollte „NoChg“ im Display erscheinen, gab es ein Problem mit der Kalibrierung.



Überprüfen Sie den Aufbau und führen Sie den Vorgang erneut durch.

! Für den Fall, dass Sie zuvor eine erfolgreiche Kalibrierung vorgenommen haben, bedeutet „NoChg“ lediglich, dass sich die Einstellungen nicht verändert haben.

9 KIT-Menü

Im Menübereich KIT finden Sie alle Pages, die Sie zum Editieren eines KITs benötigen. Ein KIT bezeichnet die kompletten Einstellungen individuell zusammengestellter Setups, die auf einem Programmplatz gespeichert sind.

Ein KIT kann ein **Schlagzeug-Setup** (Bass Drum, Snare, Toms, Cymbals), ein **Percussion-Setup** (Tablas, Bongos, Congas usw.), ein **Effekt-Setup** (Loops, Sounds) oder auch ein **„gemischtes" Setup** sein.

Innerhalb eines KITs werden Sounds den einzelnen Drum-Channels zugewiesen und individuelle Sound-, Effekt- und EQ-Einstellungen gespeichert. Darüber hinaus beinhaltet jedes KIT wahlweise ein Metronom oder einen Mediaplayer (siehe auch Seite 42).

Die User-KIT-Bank beinhaltet 100 vollständig veränder- und speicherbare KITs. Mehr dazu auf Seite Seite 12.

Im Folgenden erfahren Sie, wie Sie ein KIT speichern, umbenennen, verschieben oder kopieren können. Diese Funktionen stehen Ihnen direkt – und nur – auf der Startseite des KIT-Menüs zur Verfügung.

Speichern eines KITs

Wenn Sie Veränderungen auf einer KIT-Page vorgenommen haben und diese dauerhaft behalten möchten, müssen Sie das veränderte KIT speichern.

> **!** Bitte beachten Sie, dass die SAVE-Funktion des DrumIt Five eingeschaltet sein muss, um KITs speichern zu können. Sollten Sie den nachfolgend beschrieben SAVE-Vorgang nicht durchführen können, ist die Funktion deaktiviert. Wie man die SAVE-Funktion aktiviert, erfahren Sie auf Seite 61.

Ein **„?"** neben **SAVE** auf der KIT-Startseite zeigt Ihnen an, dass das ausgewählte KIT verändert wurde.

```
SAVE?  STOP  PLAY   P
The_Final_Kit       R
100    TIME PITCH   O
       2:50  1.0    G
```

Drücken Sie nun den linken DATA-Taster über dem Display.



Wenn Sie jetzt noch einmal auf den Taster über SAVE drücken, wird das KIT gespeichert.

Während des Speichervorgang können Sie ein KIT auch umbenennen, verschieben oder auf einen anderen Programmplatz kopieren:

Umbenennen eines KITs

Wenn Sie ein KIT umbenennen wollen, drücken Sie den Taster über SAVE auf der KIT-Startseite.



Ihnen stehen Buchstaben in Groß- und Kleinschreibung sowie Zahlen und verschiedene Sonderzeichen zur Verfügung. Mit dem mittleren Drehregler können Sie den gewünschten Buchstaben auswählen oder durch Drücken des Drehreglers eine Leerstelle einfügen.

Mit dem rechten Drehregler bestimmen Sie die Cursor-Position – zu erkennen am blinkenden Unterstrich im Display. Drücken Sie den rechten Drehregler, wird das Zeichen über dem Cursor gelöscht. Halten Sie den MORE-Taster gedrückt und drehen den Drehregler nach rechts, verschieben Sie alle Zeichen ab dem Cursor. Drehen Sie den Drehregler allerdings nach links, löschen Sie alle Zeichen bis zum Cursor. Drücken Sie zum Abschließen wieder den linken Taster über dem Display (SAVE)

Kopieren, verschieben und vertauschen eines KITs

Sie können ein KIT auch verschieben, mit einem anderen KIT austauschen bzw. auf einen anderen Programmplatz kopieren.

Drücken Sie dazu den linken Taster über dem Display.



Verändern Sie nun die KIT-Nummer mit dem linken Drehregler, es erscheint eine entsprechende Auswahl im Display.

COPY MOVE SWAP
The_Final_Kit____
80 KEY→ CUR←
T 1
PROG

Wenn Sie nun den linken Taster (über COPY) betätigen, wird das KIT 1:1 auf den ausgewählten Programmplatz kopiert (in diesem Beispiel auf die Nr. 80).

Mit dem mittleren Taster (über MOVE) fügen Sie das KIT auf dem gewählten Programmplatz ein. Das alte KIT und nachfolgende KITs werden verschoben, die Nummern ändern sich entsprechend der neuen Position. In diesem Beispiel wird aus dem alten KIT die Nr. 81. Entsprechend werden alle nachfolgenden KITs um eine Position nach oben verschoben (die Nummern ändern sich +1).

Wenn Sie den rechten Taster (über SWAP) drücken, tauschen Sie die Programmplätze aus. Im Beispiel oben wird aus dem KIT Nr. 100 die neue Nr. 80 und aus dem alten KIT Nr. 80 die neue Nr. 100.



Datenaustausch zwischen User-KIT-Bank und einzelnen User-KITs

Umbenennen, kopieren (COPY), verschieben (MOVE) und austauschen (SWAP) eines KITs ist nur innerhalb der User-KIT-Bank möglich. Ein Austausch zwischen mehreren User-KIT-Bänken bzw. zwischen einzelnen User-KITs ist nicht möglich.

Abbrechen des SAVE-Vorgangs

Um den Speichervorgang abzubrechen und das SAVE-Menü zu verlassen, drücken Sie einfach den KIT-Taster. Die vorgenommenen Änderungen bleiben bestehen, wie das „?“ neben dem Menüpunkt SAVE zeigt, werden aber nicht gespeichert.

Änderungen verwerfen

Möchten Sie die vorgenommenen Änderungen doch nicht speichern, gibt es zwei Möglichkeiten die Einstellungen zu verwerfen:

Wählen Sie einfach, ohne gespeichert zu haben, ein anderes KIT aus und die Änderungen gehen verloren.

Eine andere Möglichkeit bietet Ihnen die UNDO/REDO-Funktion.

UNDO/REDO

Wenn Sie den MORE-Taster betätigen, bevor Sie gespeichert haben, steht Ihnen statt der SAVE-Funktion eine UNDO-Funktion zur Verfügung. Bestätigen Sie die Auswahl, werden die vorgenommenen Änderungen zurückgesetzt, bleiben aber vorübergehend gespeichert.



Wenn Sie nun erneut den MORE-Taster betätigen, bekommen Sie einen REDO-Befehl zur Auswahl. Nun können Sie die vorher verworfenen Änderungen wieder herstellen.





UNDO/REDO

Die UNDO/REDO-Funktion eignet sich hervorragend, um neue Einstellungen mit dem ursprünglichen KIT zu vergleichen. Mit dieser Funktion können Sie zwischen zwei KIT-Varianten hin und her schalten. So können Sie beispielsweise während eines Soundchecks einfach und unkompliziert kontrollieren, ob die neuen Toms im Bandsound besser funktionieren oder nicht.

Nachfolgend werden die einzelnen Menü-PAGES erklärt. Um diese aufzurufen, blättern Sie mit den **PAGE▲**- und **PAGE▼-**Tastern rechts neben dem Display.

Bitte beachten Sie, dass sich einige Menü-Pages nur auf das komplette KIT auswirken, andere hingegen verändern die Einstellungen der einzelnen Drum-Channels. Damit Sie wissen, auf welcher Page man Einstellungen für die einzelnen Drum-Channels vornehmen kann, sind die jeweiligen Abschnitte wie folgt gekennzeichnet:

*= Page für Einstellungen einzelner Drum-Channels innerhalb des KITs

9.1 KIT – PROG



Display-Ansicht: KIT mit Song



Display-Ansicht: KIT mit Metronom

NUMMER Die große Ziffer gibt die KIT-Nr. wieder. Verwenden Sie den linken Drehregler, um die einzelnen KITs (Programmplätze) anzuwählen.

SAVE Siehe ausführliche Beschreibungen ab Seite 27.

PLAY/PAUSE PLAY startet – sofern vorhanden – den mit dem KIT geladenen Song oder das Metronom (siehe auch Seite 42). Verwenden Sie hierfür den rechten DATA-Taster.

Haben Sie einen Song mit PLAY gestartet (rechter DATA-Taster), ändert sich die Bezeichnung zu PAUSE. Mit PAUSE (erneut rechter DATA-Taster) können Sie den Song anhalten. Die Zeit unter TIME blinkt und signalisiert Ihnen damit den PAUSE-Zustand.

STOP Beendet die Wiedergabe des Songs oder des Metronoms (mittlerer DATA-Taster).

Funktionen für KITs mit Song:

TIME Zeigt Ihnen die gespielte Zeit des Songs an. Ist kein Song angewählt, erscheint „-“ im Display. *(Der Drehregler ist ohne Funktion)*

PITCH Mit dieser Funktion können Sie das Tempo des Songs verändern. Es steht Ihnen ein Bereich zwischen .50 und 1 zur Verfügung. Diese Funktion eignet sich, um beim Üben den Song langsamer abspielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass sich dadurch auch die Tonhöhe verändert.

Funktionen für KITs mit Metronom:

BAR Zeigt die gewählte Metronom-Einstellung. Während das Metronom läuft, können Sie hier den aktuellen Takt und die aktuelle Zählzeit ablesen. *(Der Drehregler ist ohne Funktion)*

TEMPO Hier können Sie das aktuelle Tempo des Metronoms ablesen und einstellen. Ihnen steht ein Tempobereich von 30 bis 280 bpm zur Verfügung. Wenn Sie den Drehregler drücken, erscheint ein Pfeil nach rechts und Sie können Sie das Tempo in Dezimalschritten einstellen. Drücken Sie den Regler erneut, können Sie das Tempo wieder in ganzen bpm-Schritten verändern.



Tempo speichern

Das Tempo des Metronoms wird im ausgewählten KIT gespeichert. Wenn Sie das Tempo verändern und sichern möchten, müssen Sie das KIT speichern (SAVE).

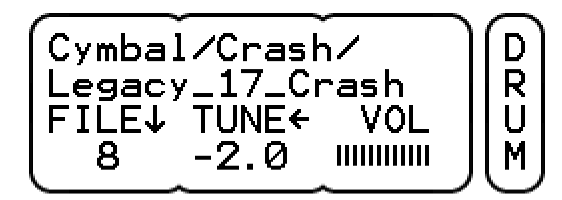
Diese Funktion eignet sich auch, um für einen Live-Auftritt verschiedene Tempi vorzubereiten, die Sie dann durch Anwahl der entsprechenden KITs nacheinander abrufen können.



STOP ALL

Mit der Tasterkombination **MORE + STOP** (mittlerer DATA-Taster) beenden Sie die Wiedergabe sämtlicher Quellen auf einmal (Song, Metronom, Loops).

9.2 KIT – DRUM*



FILE↓/FOLD↑ Hier können Sie dem jeweiligen Channel einen Sound zuweisen. Der Name des Sounds wird in der zweiten Zeile wiedergegeben. Die erste Zeile enthält Informationen über den Ordner (Kategorie des Sounds). Drehen Sie den linken DATA-Regler, um zwischen den Sounds zu wechseln. Die FILE-Nummer zeigt die Position innerhalb des gewählten Ordners an und ist nicht Bestandteil des Sound-Namens.

Wenn Sie den Drucktaster des Drehreglers betätigen, schaltet die Ansicht auf **FOLD↑** um. Jetzt können Sie mit dem Drehregler zwischen den einzelnen Ordnern navigieren. Ein erneutes Drücken schaltet wieder in den **FILE↓**-Modus um. Sollte dem Channel ein gelöschter Sound zugeordnet sein, wird dies durch ein „**?**" statt der FILE-Nummer dargestellt.

Mit den drei DATA-Tastern können Sie den aktuell eingestellten Sound wiedergeben. Dabei triggert jeder Taster je nach Sound eine andere Zone. Bei einem Cymbal-Sound beispielsweise können Sie Bell, Bow und Edge vorhören, bei einem Kick-Sound natürlich nur den Fell-Sound.

TUNE← TUNE verändert die Tonhöhe des Sounds. Die niedrigste Tonhöhe liegt bei **-12** (12 Halbtonschritte = eine Oktave nach unten). Der höchste zu erreichende Tuning-Wert ist abhängig vom gewählten Sound. Vier Halbtonschritte nach oben (**+4**) sind üblich. Es gibt aber Sounds, die mehr bzw. weniger als 4 Halbtonschritte nach oben verändert werden können. Wenn Sie den Drehregler drücken, wechseln Sie in einen feineren Tuning-Modus. Dann können Sie die Tonhöhe in Dezimalschritten anpassen.

VOL Mit dem rechten Drehregler stellen Sie die Lautstärke des Sounds bzw. des Trigger-Channel ein. Wenn Sie den Wert verändern, beeinflusst das automatisch auch den VOL-Wert auf der KIT-Page VOL (siehe Kapitel 9.4), der hiermit identisch ist.

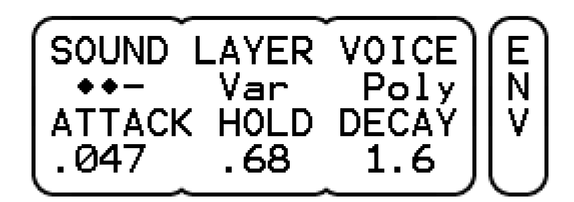
Bitte beachten Sie, dass die hier eingestellte Lautstärke des Channel sowohl die Lautstärke innerhalb des Mixers als auch die Lautstärke im gewählten BUS beeinflusst (siehe auch Seite 65). D.h.: Erhöhen Sie die Lautstärke dieses Kanals, erhöhen Sie damit gleichzeitig die Lautstärke des Einzelausgangs (gewählter BUS) und auch die Lautstärke im jeweiligen Mixer-Kanal. Dies wiederum hat Auswirkungen auf die Summen- bzw. Kopfhörerlautstärke.



Channel anwählen

Um den zu editierenden Channel anzuwählen, können Sie entweder das jeweilige Pad anschlagen oder den betreffenden Channel-Taster am Modul drücken.

9.3 KIT – ENV*



SOUND Hier können Sie festlegen, welche Zone des ausgewählten Sounds verwendet werden soll. Je nach Art des Sounds können verschiedene Zonen angesteuert werden. Bei Cymbal-Sounds beispielsweise stehen Ihnen drei Zonen (**◆Bell ◆Bow ◆Edge)**, bei Snare-Sounds nur zwei Zonen (**◆Fell ◆Rim)** zur Verfügung. Den Wert verändern Sie durch Drücken des linken DATA-Tasters. Der Reihe nach werden Ihnen alle denkbaren Kombinationen vorgeschlagen.

Beispiel 1: Tom Sound: ◆◆= es wird – je nachdem wo Sie das Pad anschlagen (Fell oder Rim) – der jeweils passende Sound erzeugt.

Beispiel 2: Tom Sound: **-** ◆ = egal wo Sie das Pad anschlagen, wird grundsätzlich der Rim-Sound erzeugt.

Beispiel 3: Cymbal Sound: ◆**--** = es wird grundsätzlich der Bell-Sound erzeugt.

Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie beispielsweise einen Crash-Sound auf den Rim eines Tom-Pads (zusätzlicher Trigger-Channel (PERC)) legen möchten.

Loop-Sounds machen hier eine Ausnahme. Wenn ein Loop auf der Page DRUM angewählt ist, stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Auswahl:

⇄: Der Loop wird solange gespielt, bis das Pad erneut angeschlagen wird (Start/Stopp) – Vorgabe-Einstellung

⇄!: Der Loop wird unabhängig von der Anschlagstärke immer in der maximalen Lautstärke abgespielt.

►: Der Loop wird nur 1 x abgespielt.

►!: Der Loop wird ebenfalls nur 1 x abgespielt, aber mit maximaler Lautstärke.

Um Doppel-Trigger zu vermeiden, wird im Loop-Modus der Threshold intern automatisch auf -24 dB angehoben.

LAYER Mit LAYER bestimmen Sie, wie die einzelnen Sample-Layer (Lautstärkenstufen) des Sounds angesprochen werden sollen.

Var: (Vorgabe-Einstellung der meisten Sounds) Das Modul wählt per Zufallsprinzip einen Layer aus, der in *dem* Lautstärke-Bereich liegt, der am besten zur Trigger-Impuls-Stärke passt. Mit dieser Einstellung wird der typische „Maschinengewehr-Effekt" vermieden, da selbst bei einem identischen Trigger-Impuls des nachfolgenden Schlags ein anderer Layer-Sound (per Zufall) verwendet würde und zuvor erzeugte Layer-Sounds noch vollständig ausklingen können.

Top: unabhängig von der Anschlagstärke wird grundsätzlich der „Top-Layer-Sound", also der lauteste Layer verwendet.

Fix: es wird immer *der* Layer verwendet, der am besten zum Trigger-Impuls passt. D.h. bei identischer Trigger-Impulsstärke wird auch der identische Layer verwendet.

! In allen drei Situationen entspricht die hörbare Lautstärke des Sounds der Intensität des Schlages, nur der vom Modul gewählte Layer innerhalb des Sounds verändert sich. Wenn ein Loop-Sound ausgewählt ist, steht nur die Einstellung „Fix" zur Verfügung.



Eigene Sounds

Mit dem 2BOX Sound-Editor können Sie aus eigenen Samples individuelle 2BOX-Soundfiles (.dsnd) herstellen (siehe separate Anleitung zum Editor). Im Bezug auf die Parameter-Einstellungen auf dieser Page gilt es zu beachten, dass bei eigenen Sounds mit wenigen Layer-Stufen (1-10 Layer) die LAYER-Einstellung „FIX" gewählt sein sollte, da sich der Sound sonst unnatürlich verhält.

VOICE Hier stehen die Werte **Poly** und **Mono** zur Auswahl. Ist „Mono" gewählt, kann ein Sound-Layer nur genau einmal erklingen und wird ggfl. abgeschnitten.

ATTACK Über diesen Parameterwert definieren Sie das Einschwingverhalten des Sounds. Der Mindestwert „0" definiert, dass der Sound sofort da sein soll. Ein Wert >0 hingegen bestimmt die Zeit, bis die Maximallautstärke erreicht ist.

HOLD Mit HOLD bestimmen Sie, wie lange diese Maximallautstärke erklingen soll. In Kombination mit anderen Parametern können so künstlich klingende Sounds erzeugt werden.

DECAY Mit diesem Wert legen Sie fest, wie lange das dem Sound zugrundeliegende Sample ausklingen soll. Die Einstellung ∞ (unendlich) lässt die volle Sample-Dauer erklingen.



Gated Sound

Mit den Parametern HOLD und DECAY können Sie „Gated Sounds“ (z.B. Gated Snare) erzeugen. Stellen Sie dazu den HOLD-Wert auf die gewünschte Länge und den DECAY-Wert sehr kurz ein.



Loops

Das DrumIt Five kann Loops in verschiedenen Abspiel-Modi wiedergeben. Die Loops lassen sich wie ein normaler 2BOX-Sound jedem beliebigen Drum-Channel zuweisen und somit per Pad starten und stoppen (siehe Details auf Seite 34).

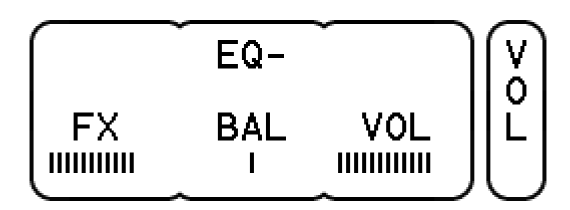
Sie können auch eigene Loops erstellen. Herkömmliche WAV-Dateien (z.B. aus Loop-Libraries) lassen sich mit dem DrumIt-Five-Editor, in das 2BOX-übliche Datei-Format (.dsnd) umwandeln. Der Editor steht Ihnen auf unserer Homepage als kostenloser Download zur Verfügung.

Achten Sie beim Erstellen eigener Loops auf eine korrekte (Takt-)Länge der WAVE-Datei. Andernfalls wird das Loop nicht richtig abgespielt.

Loops lassen sich auch über TUNE← auf der Page DRUM im KIT-Menü im Tempo verändern. Bitte beachten Sie, dass sich dabei auch die Tonhöhe verändert.

Die Drum-Channel-Taster können auch bei Loops zum Vorhören verwendet werden. Allerdings wird nur eine Sekunde des Loops wiedergegeben. Möchten Sie den gesamten Loop hören, müssen Sie den Taster eine halbe Sekunde gedrückt halten. Um den Loop dann wieder anzuhalten, drücken Sie den Taster erneut eine halbe Sekunde.

9.4 KIT – VOL*



EQ Mit dieser Funktion können Sie festlegen, ob das Signal des ausgewählten Drum-Channel durch den EQ (siehe Seite 38) geschickt wird (**EQ+**) oder nicht **(EQ-)**. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn auf der EQ-Page der Wert „Drum“ bei BUS eingestellt ist.

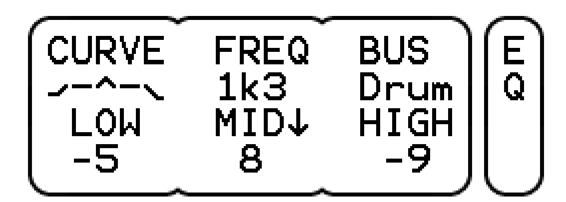
! Das BUS-Signal selbst wird nicht durch den EQ beeinflusst.

FX Mit FX regeln Sie die Lautstärke des Effekt-Send-Signals des jeweiligen Drum-Channel. Das Signal wird hinter der VOL-Einstellung abgegriffen (Post-Fader).

BAL Über BAL bestimmen Sie, wo der Sound im Stereoklangbild (rechts <> links) erklingen soll. Bitte beachten Sie, dass die Einstellung sowohl das am internen Mischpult anliegende Signal als auch das BUS-Signal (die Einzelausgänge) beeinflusst. Wenn Sie beispielsweise ein Tom auf den BUS 3+4 geroutet haben und nun BAL ganz nach rechts drehen, liegt das Signal nur noch auf dem BUS 4, aber nicht mehr auf BUS 3.

VOL Mit VOL regeln Sie die Lautstärke des Sounds bzw. des Drum-Channel. Wenn Sie den Wert verändern, beeinflusst das automatisch auch den VOL-Wert auf der KIT-Page DRUM, der hiermit identisch ist. Siehe auch Seite 33.

9.5 KIT – EQ



Pro KIT steht Ihnen ein 3-Band Equalizer mit semiparametrischem Mittenband zur Verfügung.

CURVE Zeigt Ihnen eine grafische Darstellung der vorgenommenen Equalizer-Einstellungen. Drücken Sie den linken DATA-Taster (über CURVE), wird der EQ zurückgesetzt. Drücken Sie den Taster erneut, wird die gelöschte Einstellung wieder hergestellt.

FREQ Wählen Sie mit dem DATA-Taster die gewünschte Frequenz für das Mittenband. Ihnen stehen Frequenzen von 125 Hz bis 8 kHz in Oktavschritten zur Verfügung. Sie können die gewünschte Frequenz auch mit dem mittleren Drehregler einstellen. Drücken Sie dazu den Regler. Die Display-Anzeige ändert sich zu **MID↑**. Nun können Sie die Eckfrequenz des Mittenbands noch feiner einstellen, und zwar in Terzschritten von 100 Hz bis 10 kHz.

BUS Wählen Sie hier, auf welches Signal der KIT-EQ angewendet werden soll. Zur Auswahl stehen:

Drum: Die Drum-Channels werden individuell durch den EQ geroutet. Schalten Sie den EQ auf der Page VOL separat für jeden gewünschten Channel ein.

Mix: Die EQ-Einstellungen werden auf das interne Mischpult angewendet. Es werden automatisch alle Drum-Channels durch den EQ geroutet.

Sub: Die EQ-Einstellungen werden auf den internen SUB-Mix angewendet und beeinflussen automatisch alle Drum-Channels, die am SUB-Mix anliegen.



Live Sound

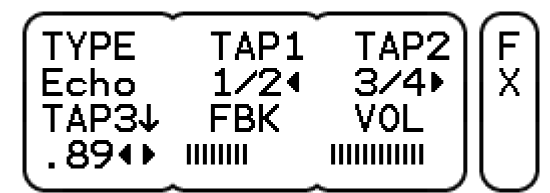
Wenn Sie nur einzelne Instrumente Ihres KITs frequenztechnisch bearbeiten, also z.B. der Snare ein wenig mehr Mitten geben möchten, ohne dabei den Tomsound zu verändern, dann wählen Sie „Drum“ als BUS-Einstellung und schalten auf der Page VOL den EQ nur für die Snare ein.

LOW Das Tiefenband hat eine Shelf-Charakteristik (Kuhschwanz), die Eckfrequenz liegt bei 80Hz. Es steht Ihnen ein Anhebungs-/Absenkungsbereich von -12 bis +12 dB sowie ein Hochpassfilter bei 80 Hz zur Verfügung.

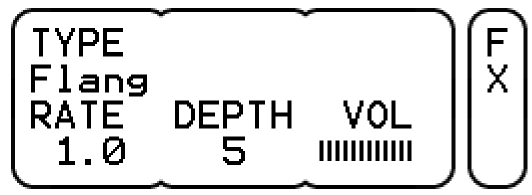
MID Hier legen Sie fest, wie stark das Mittenband angehoben oder abgesenkt werden soll (**MID↓**–Modus). Ihnen steht ein Regelbereich von -12 bis +12 dB zur Verfügung. Durch Drücken des Drehreglers wechseln Sie in den Modus **MID↑**. Nun können Sie die gewünschte Frequenz einstellen (siehe auch unter FREQ).

HIGH Das Höhenband hat wie das Tiefenband eine Shelf-Charakteristik (Kuhschwanz) und besitzt eine Eckfrequenz von 12 kHz. Auch hier steht Ihnen ein Anhebungs- bzw. Absenkungsbereich von -12 bis +12 dB sowie ein Tiefpassfilter bei 12 kHz zur Verfügung.

9.6 KIT – FX



Display-Ansicht: TYPE Echo



Display-Ansicht: TYPE Flange

Pro KIT haben Sie eine interne Effektsektion. Diese kann von jedem einzelnen Drum-Channel genutzt werden (siehe dazu auch Seite 37).

TYPE Wählen Sie hier die Art des gewünschten Effektes. Ihnen stehen **Echo** und **Flanger** zur Verfügung.

VOL Steuern Sie mit dem Drehregler die Ausgangslautstärke der gesamten Effektsektion. Bitte beachten Sie, dass dieses Signal auf dem internen Mischpult anliegt und dort nochmals beeinflusst werden kann (siehe dazu auch Seite 45).

Funktionen bei TYPE Echo:

TAP1 Legen Sie hier die Delay-Zeit für ein zusätzliche **linkes** Echo-Signal fest. Die Einstellung erfolgt in Bruchteilen (also 1/2, 1/4, 3/4 usw.) der generellen Delay-Zeit (TAP3).

TAP2 Legen Sie hier die Delay-Zeit für ein zusätzliches **rechtes** Echo-Signal fest. Die Einstellung erfolgt in Bruchteilen der generellen Delay-Zeit (TAP3).

Hinweis:
Haben Sie bei TAP1 und TAP2 den gleichen Wert eingestellt, erklingt das Echo-Signal mittig.

TAP3 Mit TAP3 bestimmen Sie die generelle Delay-Zeit: von **.01** (10 ms) bis **1.0** (1 sek.). Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, die Echo-Rückwürfe zeitlich mit dem Metronom-Tempo des KITs zu synchronisieren. Stellen Sie dazu den Wert auf **Syn**.

Sie können auch festlegen, wo im Stereoklangbild das Echosignal erklingen soll. Drücken Sie dazu den linken Drehregler und wählen Sie zwischen folgenden Optionen: **.80◄►** = Signal in der Mitte **.80◄** = Signal nur links **.80►** = Signal nur rechts

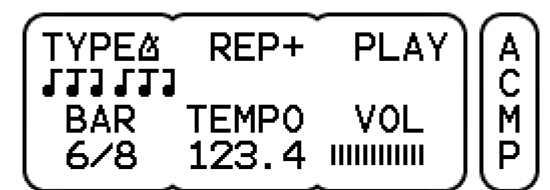
FBK Mit diesem Parameter (Feedback) regeln Sie, wie oft das Echosignal wiederholt wird. Bei sehr kurzen Delay-Zeiten können Sie auf diese Weise interessante Effektsounds erzeugen.

Funktionen bei TYPE Flanger:

RATE RATE regelt die Modulationsgeschwindigkeit des Effekts. Es steht ein Regelbereich von 0,1 Hz bis 10 Hz zur Verfügung.

DEPTH Mit DEPTH steuern Sie die Intensität des Effekts. Je höher der Wert, desto stärker ist der Effekt. Sie können Werte von 0 bis 10 einstellen.

9.7 KIT – ACMP



Display-Ansicht: TYPE Metronom



Display-Ansicht: TYPE Song

Für Live- und Studioanwendungen sowie zum Jammen und Üben steht Ihnen ein interner Player zur Verfügung. Anpassungen, die Sie hier vornehmen werden genau wie Sound- und EQ-Einstellungen im jeweiligen KIT gespeichert. Es gibt zwei verschiedene Player-Typen:

TYPE Wählen Sie zwischen **Song-Player** und **Metronom**.

PLAY/STOP Starten bzw. stoppen Sie mit dem rechten DATA-Taster den Song oder das Metronom.

VOL Hiermit bestimmen Sie die Ausgangslautstärke des Players. Bitte beachten Sie, dass dieses Signal auf dem internen Mischpult anliegt und dort nochmal beeinflusst werden kann (siehe dazu auch Seite 45).

Funktionen bei TYPE Metronom:

REP REP steuert den Abspielmodus des Metronoms, **REP+** bedeutet, dass das Metronom solange spielt, bis Sie auf STOP drücken. Bei **REP1** spielt das Metronom nur einen Takt, bei **REP2** zwei Takte lang. REP1 und REP2 können somit ideal als Einzähler verwendet werden.

BAR Hier können Sie die Taktart für das Metronom festlegen. Es steht Ihnen eine Auswahl der wichtigsten Variationen mit unterschiedlichen Akzentuierungen zur Verfügung: 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 3/8, 5/8, 6/8, 7/8, 9/8 oder 12/8. Die Einstellung 1/4 ist ideal, wenn Sie keine Akzentuierung des Metronoms wünschen.

TEMPO Hier können Sie das Tempo einstellen. Ihnen steht ein Tempobereich von 30 bis 280 bpm zur Verfügung. Wenn Sie den Drehregler drücken, erscheint ein Pfeil nach rechts → und Sie können Sie das Tempo in Dezimalschritten einstellen. Drücken Sie den Regler erneut ←, können Sie das Tempo wieder in ganzen bpm-Schritten verändern. Das eingestellte Tempo lässt sich natürlich mit dem jeweiligen KIT speichern.



Metronom-Sound

Im Bereich UNIT auf der Page METR können Sie einen Sound für das Metronom auswählen. Dabei handelt es sich um eine Globaleinstellung, die für alle KITs gilt. Lesen Sie dazu auch auf Seite 59.

Funktionen bei TYPE Song:

TIME Gibt Ihnen Auskunft über die Spiellänge des Songs (der Drehregler ist ohne Funktion).

FILE↓ Wählen Sie mit dem linken Drehregler den gewünschten Song aus. In der zweiten Displayzeile erscheint der Name des Songs (=Dateiname). Die Nummer unter FILE gibt die Songposition an. Es werden alle WAV-Dateien auf dem Modul – unabhängig vom Speicherort – in alphabetischer Reihenfolge gelistet.

Wenn der verknüpfte Song nicht mehr existiert, weil er vom Modul gelöscht wurde, erscheint unter FILE statt einer Nummer ein „?“.

Split-Wave-Modus

Drücken Sie den linken DATA-Regler, um in den Split-Wave-Modus zu wechseln.

Nun erscheinen neben der FILE Nummer die Symbole für Song und Metronom. Im Split-Wave-Modus werden das rechte und linke Signal des Songs (WAV-Datei) automatisch getrennten Kanälen im SUB-Mix (siehe auch Seite 56) zugewiesen. In der Praxis bedeutet das für die Situation 1 (siehe Bild unten), dass der linke Kanal des Songs als „Metronom“ behandelt wird und der rechte Kanal weiterhin als „Song“. Bei Situation 2 ist es genau anders herum.

Give_It
FILE↓
13

Split-Wave-Modus: Situation 1

Give_It
FILE↓
13

Split-Wave-Modus: Situation 2



Split-Wave-Modus in der Praxis

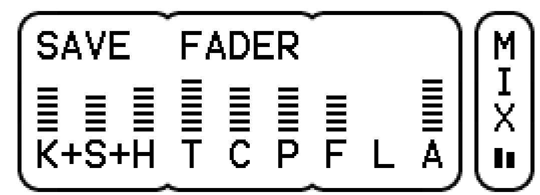
Den Split-Wave-Modus brauchen Sie beispielsweise, wenn Sie live zu einem Playback oder Backing-Track spielen möchten. Damit Sie „on Time“ bleiben, haben Sie vielleicht ein Playback produziert, das links die Musik und rechts einen passenden Klick beinhaltet. Wenn Sie den Song jetzt einfach so abspielen lassen würden, wäre der Klick auch über die PA-Anlage zu hören. Im Split-Wave-Modus allerdings haben Sie nun die Möglichkeit, die Seite des Songs, die den Klick beinhaltet, auf einen anderen Kanal im SUB-Mix zu legen und so individuell zu bestimmen, an welchem Ausgang das Klick-Signal anliegt. In unserem Beispiel würden Sie das Routing so einstellen, dass der Klick nur auf dem Kopfhörer und nicht auf dem Hauptausgang (OUT1·2) zu hören ist. Wie das im Detail funktioniert, wird auf Seite 56 beschrieben.

10 UNIT Menü

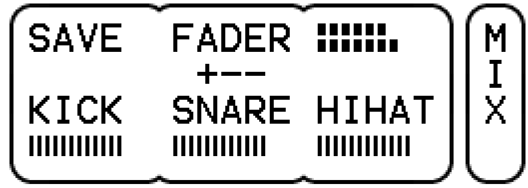
Im Menübereich UNIT nehmen Sie allgemeine Einstellungen vor. Auf den Pages in diesem Bereich können Sie die generellen Routing- und Trigger-Einstellungen verändern, den internen Mixer einstellen und die Hihat kalibrieren. Die hier vorgenommenen Einstellungen sind global und gelten somit für alle KITs.

Änderungen im Menü UNIT speichern Sie auf der UNIT-Startseite (siehe SAVE auf der nächsten Seite).

10.1 UNIT – MIX



Display-Ansicht: vertikale Darstellung



Display-Ansicht: horizontale Darstellung

Das DrumIt Five beinhaltet einen Mixer, der es Ihnen ermöglicht, die Lautstärken der einzelnen Drum-Channels einander anzupassen. Es stehen Ihnen dazu neun FADER-Gruppen zur Verfügung, deren Lautstärke Sie einzeln regeln können.

FX (F) beeinflusst die Lautstärke des Signals der internen Effektsektion, **LINE (L)** regelt das am Line-In–Kanal anliegende Signal und **ACMP (A)** steuert je nach Auswahl im KIT entweder die Lautstärke des Metronoms oder des Song-Players. Die Zuordnung dieser Gruppe ist fest und kann nicht verändert werden.

Die übrigen sechs Gruppen werden dazu verwendet, die Lautstärken der einzelnen Drum-Channels zu regeln. Werksseitig sind die jeweiligen Channels bereits den folgenden Gruppen zugeordnet: **KICK (K)**, **SNARE (S)**, **HIHAT (H)**, **TOMS(T)**, **CYMBS (C)** und **PERC (P)**. Die Zuordnung der einzelnen Channels kann man aber auf der Page INTF auch individuell anpassen (siehe dazu Seite 42). Sogar die Namen der einzelnen Fader-Gruppen können Sie nach Ihren Vorstellungen verändern (mehr dazu auf Seite 61).

Die aktuelle Einstellung der jeweiligen Gruppe wird durch einen Balken mit gestrichelten Linien symbolisiert.

Es stehen Ihnen zwei verschiedene Ansichten zur Verfügung, die Sie auf der Page PREF auswählen können (siehe Seite 61).

Vertikale Darstellung

In dieser Ansicht sehen Sie alle neun Gruppen im Überblick. Sie können immer ein FADER-Trio mit den DATA-Reglern beeinflussen – und zwar jene drei, die durch ein „+“ miteinander verbunden sind. Drehen Sie nach rechts, erhöhen Sie die Lautstärke (der Balken wird größer), drehen Sie nach links, vermindern Sie die Lautstärke (der Balken wird kleiner).

Die „+“-Zeichen signalisieren, welche FADER den DATA-Reglern zugeordnet sind. Betätigen Sie den mittleren DATA-Taster, um zur nächsten Dreiergruppe zu wechseln.

Wenn Sie auf der Page PREF im UNIT-Menü bei MIXER den Parameterwert **Ver!** eingestellt haben, erscheinen direkt nach Drücken der DATA-Taster bzw. -Regler die vollständigen Namen der nun aktiven FADER.

Eine kleine LED-Kette unterhalb der Page-Bezeichnung „MIX“ zeigt Ihnen die Stärke des gesamten MIX-Signals in stereo.

Um die vorgenommenen Änderungen am Mixer rückgängig zu machen, drücken Sie den MORE-Taster und bestätigen Sie UNDO. Um die Veränderung wieder herzustellen, drücken Sie MORE und REDO.

Horizontale Darstellung

In dieser Ansicht werden nur die drei jeweils aktiven FADER – mit vollem Namen – dargestellt. Das „+“ in der Darstellung „+ - -“ unterhalb von FADER signalisiert, welche FADER-Gruppe gerade ausgewählt ist. Auch hier betätigen Sie den mittleren DATA-Taster, um zur nächsten Dreiergruppe zu wechseln: Wie Sie sehen, wandert das „+“ dabei entsprechend mit. Rechts neben FADER wird eine horizontale LED-Kette abgebildet, welche die Stärke des Ausgangssignals anzeigt.

SAVE

Wenn Sie im UNIT-Menü Änderungen vorgenommen haben, wird Ihnen dieses durch ein „**?**“ neben SAVE signalisiert. Um die Änderungen dauerhaft zu speichern, betätigen Sie den linken DATA-Taster. Das „**?**“ verschwindet und die Änderungen sind gespeichert. Bitte beachten Sie, dass dazu der SAVE-Modus auf der Page PREF eingeschaltet sein muss (siehe Seite 61). Sollte nach dem Drücken des linken DATA-Tasters das „**?**“ stehen bleiben, ist der SAVE-Modus deaktiviert.

FADER

Mit dem DATA-Taster über FADER wählen Sie aus, welche FADER-Gruppen aktuell aktiv sind, d.h. welche FADER Sie mit den drei DATA-Reglern beeinflussen können.



FADER anwählen – alternative Möglichkeit

Die gewünschte FADER-Gruppe können Sie auch durch Betätigen des Drucktasters der DATA-Regler anwählen. Drücken Sie den linken Regler, um die Gruppe KICK/SNARE/HIHAT anzuwählen, den mittleren Regler für die Gruppe TOMS/CYMBS/PERC und mit dem rechten DATA-Regler selektieren Sie die Gruppe FX/LINE/ACMP.

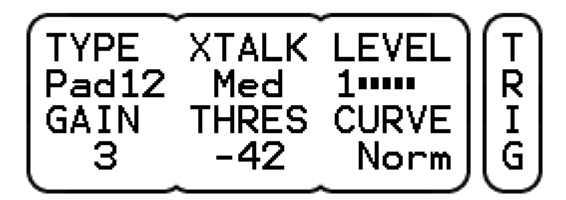
Diese Möglichkeit ist sehr einfach und bequem, da Sie sich nicht erst vergewissern müssen, welche FADER gerade aktiv sind.



Routing und Signalfluss

Das DrumIt Five bietet vielfältige Routing-Möglichkeiten und ermöglicht es Ihnen, durch Kombination von internem Mixer und Direct-Out-Channels jedes denkbare Anwendungs-Szenario zu meistern. Auf der Seite 65 wird anhand von Praxisbeispielen erklärt, wie das Routing im DrumIt Five funktioniert. Wenn Sie einmal den Signalfluss verstanden haben, sind Ihrer Kreativität keine Grenzen mehr gesetzt.

10.2 UNIT – TRIG*



Auf dieser Page können Sie die Trigger-Einstellungen der Pads verändern und optimal an Ihr Spiel anpassen. Die Parameter auf dieser Page sind insbesondere wichtig, wenn Sie Pads anderer Hersteller oder Akustik-Trigger an das DrumIt-Five-Modul anschließen möchten.

TYPE Hier stellen Sie ein, welchen Trigger-Typ Sie am jeweiligen Drum-Channel angeschlossen haben. Die einzelnen Typen beinhalten verschiedene, für den betreffenden Pad-Typ optimierte Trigger-Parameter.

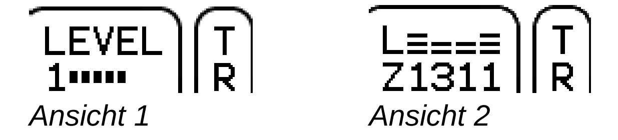
Bitte beachten Sie, dass nicht für jeden Trigger-Channel alle Typen zur Verfügung stehen. In der Tabelle unten können Sie ablesen, welche sinnvollen Optionen jeweils existieren.

TYPE	Einstellungen optimiert für:	KICK	SNARE	TOM 1-4	CYMB 1-3	HIHAT	PERC 1-5
Kick 1	Kick Pad mit schnellem Reaktionsverhalten	○	○	○	○	○	○
Kick 2	Kick Pad mit normalem Reaktionsverhalten	●	○	○	○	○	○
Pad8	8" Pad (Mesh Head)	○	○	○	○	○	○
Pad10	10" Pad (Mesh Head)	○	○	●	○	○	○
Pad12	12" Pad (Mesh Head)	○	●	○	○	○	○
Rim	Rim						●
Cym12	12" Cymbal Pad (3 Zonen + Choke)				○		
Cym14	14" Cymbal Pad (3 Zonen + Choke)				●		
CyCup	Cymbal Pad mit Bell-Trigger (BOW+CUP)				○		
CyEdg	Cymbal Pad mit Rand-Trigger (BOW+EDGE)				○		
Hihat	Hihat Pad (nur 2BOX)					●	
AcTr1	Akustik-Trigger an kleinen Trommeln	○	○	○	○	○	○
AcTr2	Akustik-Trigger an mittleren Trommeln	○	○	○	○	○	○
AcTr3	Akustik-Trigger an großen Trommeln	○	○	○	○	○	○

Die Standard-Einstellungen ab Werk sind mit „●“ gekennzeichnet.

XTALK Diese Funktion können Sie verwenden, um ungewollte Trigger-Impulse (Übersprechen) von anderen Pads zu vermeiden. Wenn beispielsweise ein harter Beckenschlag einen Tom-Sound auslöst, können Sie letzteren unterdrücken. Wählen Sie dazu den Channel aus, der ungewollt erklingt (in unserem Fall: Tom) und verändern Sie den XTALK-Wert. Ihnen stehen folgende Parameter-Werte zur Verfügung: **Off** (Funktion aus), **Low** (geringe Unterdrückung), **Med** (mittlere Unterdrückung), **High** (maximale Unterdrückung).

LEVEL Hier können Sie die Stärke des Trigger-Signals ablesen. Ihnen stehen zwei verschiedene Ansichten zur Verfügung, zwischen denen Sie durch Drücken des rechten DATA-Tasters wechseln können.



Ansicht 1 *Ansicht 2*

Ansicht 1 Die Ziffer gibt an, welche Zone aktuell getriggert wurde. Die grafische Darstellung zeigt die Signalstärke an. Jedes Kästchen vertritt dabei 6 dB.

Ansicht 2 Diese Darstellung zeigt Ihnen die letzen vier Schläge. In der ersten Reihe wird die Signalstärke und in der zweiten Zeile die Zonen-Nr. abgebildet.

GAIN Mit GAIN können Sie die Stärke des Trigger-Signals erhöhen. Diese Funktion ist wichtig, wenn Sie Pads oder Akustik-Trigger anderer Hersteller verwenden und diese einen vergleichsweise niedrigen Trigger-Output haben sollten. Darüber hinaus können Sie mit GAIN das Trigger-Verhalten Ihrer persönlichen Spielweise anpassen.

Stellen Sie GAIN so ein, dass die LED-Kette (siehe oben) beim härtesten Trommelschlag ebenfalls „kräftig“, also genau bis zum letzten LED-Segment der Kette ausschlägt. Es steht Ihnen ein Regelbereich von +1 bis +24 dB zur Verfügung. Ab einem GAIN-Wert von +12 dB wird der THRES-Wert automatisch bis auf -36 erhöht, um Doppel-Trigger zu vermeiden.

Die Drum-Channels **CYMB1-3** besitzen einen **zusätzlichen GAIN-Parameter** für das Kuppen-Signal (Bell).

GAIN↓ 4L GAIN↓ 4M GAIN↓ 4H

Stellen Sie zunächst den GAIN-Wert (Zahl) für die Spielfläche (Bow) so ein, dass der stärkste Schlag keinen Kuppen-Sound auslöst. Danach können Sie durch Drücken des DATA-Reglers den GAIN-Wert für die Kuppe einstellen. Sie können zwischen **L** (Low: minimale GAIN-Anhebung), **M** (Mid: mittlerer Anhebung) und **H** (High: hohe Anhebung) wählen.

THRES Mit dem Threshold-Wert legen Sie fest, wie stark der schwächste Schlag sein muss, damit ein Trigger-Impuls ausgelöst wird. Oder anders ausgedrückt: Mit diesem Parameter stellen Sie ein, ab welcher Schlagstärke das Modul reagiert. Ihnen steht ein Regelbereich von -48 bis -18 dB zur Verfügung.

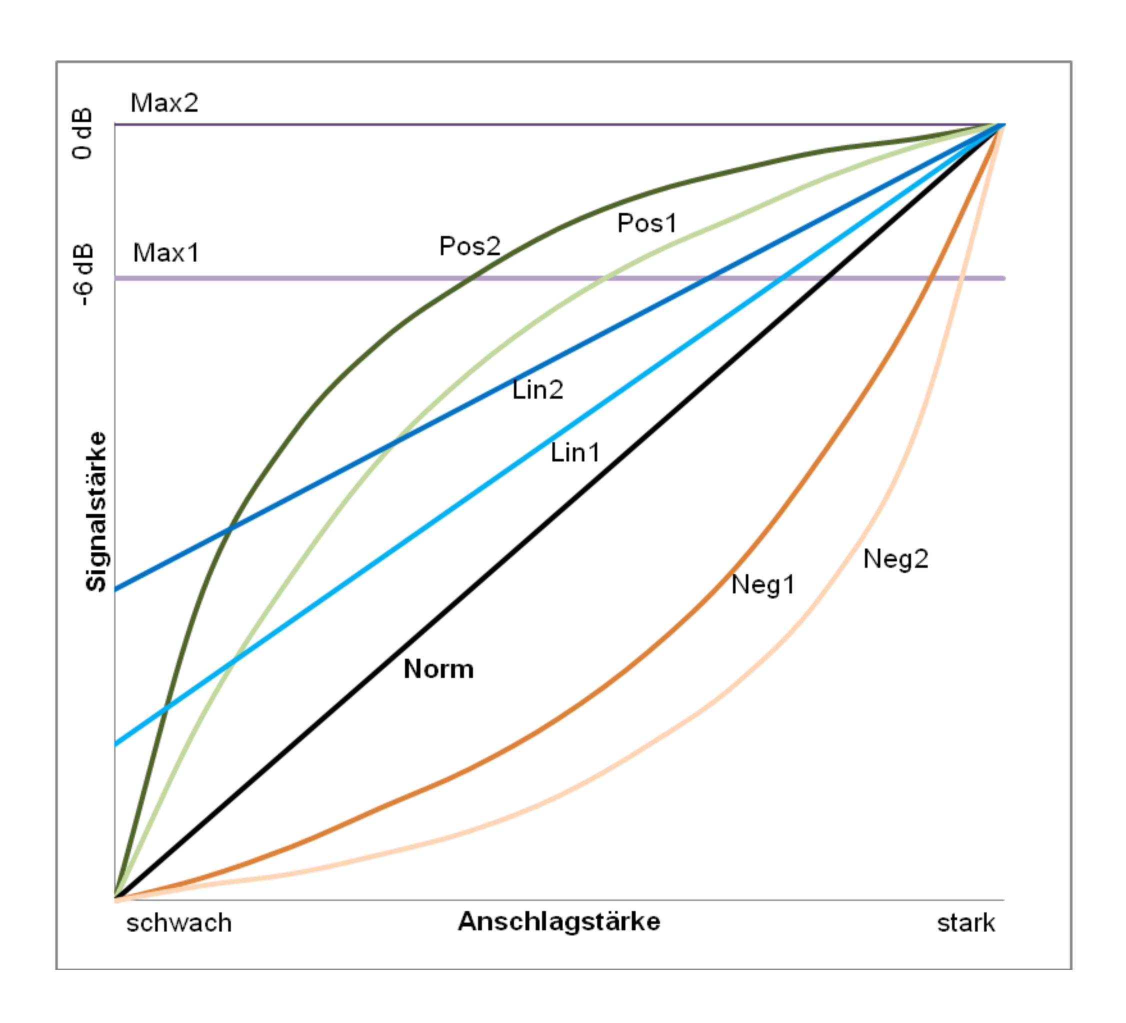


Niedriger Threshold-Wert

Je niedriger der Wert ist, den Sie hier einstellen, desto höher ist die Gefahr von Doppel-Trigger-Impulsen und Übersprechen.

CURVE Mit CURVE können Sie das Verhältnis zwischen Anschlagstärke und Signallautstärke einstellen. Ihnen stehen neun verschiedene Kurven zur Verfügung. Je nach Sound bzw. Anwendungssituation können unterschiedliche Einstellungen Sinn machen.

Nutzen Sie diese Einstellmöglichkeit auch, um das Trigger-Verhalten an Ihr Spiel anzupassen.



Max2: Unabhängig von der Anschlagstärke wird eine feste Signalstärke von 0 dB erzeugt.

Max1: Wie Max 2; allerdings mit einer festen Signalstärke von -6 dB.

Pos2: Die Signalstärke wächst im Verhältnis zur Anschlagstärke schneller an. Bei hohen Anschlagstärken ist der Signalstärkenzuwachs hingegen geringer, d.h. die Signalstärke verändert sich bei richtig harten Schlägen nur noch unwesentlich.

Pos1: Wie Pos2; der Unterschied ist allerdings nicht so deutlich ausgeprägt.

Lin2: Der schwächste Schlag löst schon eine hohe Signalstärke aus. Mit steigender Anschlagstärke wächst die Signalstärke dann kontinuierlich und gleichmäßig an.

Lin1: Wie Lin2; die Startlautstärke ist allerdings niedriger.

Norm: Die Signal- und Anschlagstärke steigen im gleichen Maße (linear) an

Neg1: Die Signalstärke erhöht sich bei zunehmender Anschlagstärke zunächst nur langsam. Erst ab höheren Schlagstärken nimmt auch die Signalstärke entsprechend zu.

Neg2: wie Neg1; der Unterschied ist allerdings deutlicher ausgeprägt.

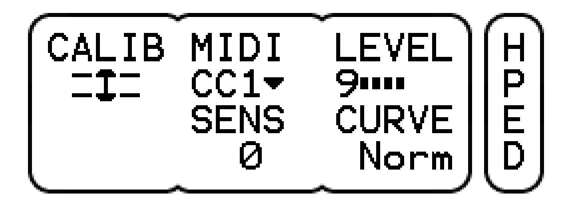


Trigger-Verhalten mit CURVES individuell anpassen

Mit CURVES können Sie das Trigger-Verhalten optimal an Ihr Spiel anpassen. Es lohnt sich, ein wenig mit den Parameterwerten zu experimentieren.

Die verschiedenen Optionen ermöglichen Ihnen je nach Spielweise ein noch realistischeres Spielgefühl.

10.3 UNIT – HPED



Auf dieser Page werden wichtige Einstellungen für die Hihat vorgenommen.

CALIB Über diesem Menü-Punkt können Sie die Hihat kalibrieren, d.h. an Ihr Spiel anpassen. Diesem Thema haben wir aufgrund der Wichtigkeit ein Extra-Kapitel gewidmet. Lesen Sie bitte die Detailerklärungen ab Seite 25.

MIDI Stellen Sie hier das gewünschte Controller-Format für die getretene Hihat ein. Sie können zwischen **CC1** (Modulation Wheel) und **CC4** (Pedal Control) wählen. Für jedes Controller-Format stehen Ihnen wiederum 4 verschiedene Modi zur Verfügung.

▼: Wert 0 bei geöffneter und Wert 127 bei geschlossener Hihat

▼!: Im Unterschied zu ▼ werden die Controller-Daten kontinuierlich und nicht nur einmalig beim NOTE-ON-Befehl übertragen.

▲: Wert 0 bei geschlossener und Wert 127 bei geöffneter Hihat

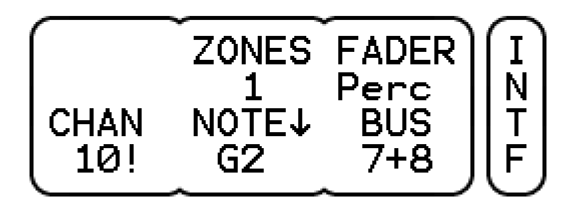
▲!: Im Unterschied zu ▲ werden die Controller-Daten kontinuierlich und nicht nur einmalig beim NOTE-ON-Befehl übertragen.

LEVEL Hier können Sie die Signalstärke der Zone 9 (getretene Hihat) ablesen (der DATA-Taster ist ohne Funktion).

SENS Hier stellen Sie die Empfindlichkeit des Hihat-Pedals (getretenes Signal) ein. Ihnen steht ein Regelbereich von -6 bis +6 dB zur Verfügung.

CURVE Sie haben neun verschiedene Trigger-Kurven zur Verfügung. Wählen Sie durch Drehen des DATA-Reglers den Wert, der Ihr Spiel am besten unterstützt. Detailinformationen zum Thema CURVE finden Sie bei den Erläuterungen zur Page TRIG ab Seite 48.

10.4 UNIT – INTF*



Auf dieser Page nehmen Sie die globalen Routing- und MIDI-Einstellungen für jeden einzelnen Trigger-Channel vor. Hier bestimmen Sie, auf welchen BUS die jeweiligen Signale geleitet werden sollen und mit welchen Einstellungen Sie die einzelnen Kanäle per MIDI steuern können. Anwendungsbeispiele zur Vertiefung dieses Themas finden Sie ab Seite 65.

ZONES

Hier können Sie ablesen, wie viele (Sound)-Zonen dem Trigger-Channel zugewiesen sind (siehe auch Übersicht auf Seite 14). Die Anzahl der Zonen gibt an, wie viele MIDI-Noten für den Channel verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass bei allen Trigger-Channels, die mehrere Zonen verwenden, deren MIDI-Noten direkt aufeinander folgen und fest miteinander verbunden sind.

Beispiel:
Cymbal 2 hat 4 Zonen und B4 als zugewiesene MIDI-Note. Die MIDI-Belegung für das Cymbal 2 ist demnach:

B4 = Kuppe (Bell), C5 = Fläche (Bow), C#5 = Rand (Edge), D5 = Choke-Funktion

FADER

Wählen Sie hier, welcher FADER-Gruppe im internen Mixer (siehe auch Menü UNIT Page MIX auf Seite 45) der jeweilige Trigger-Channel zugeordnet werden soll. Bitte beachten Sie, dass hierfür nur die ersten sechs FADER-Gruppen in Frage kommen, die Gruppen FX, LINE, ACMP sind fest zugeordnet.

CHAN

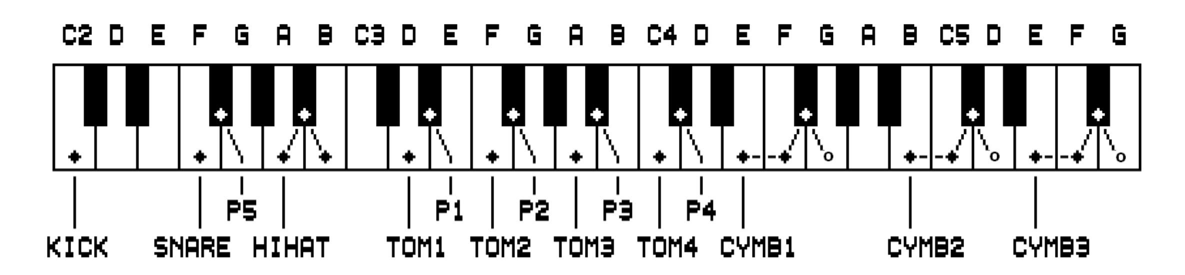
Hier stellen Sie den MIDI-Kanal ein, über den MIDI-Signale für den jeweiligen Channel gesendet bzw. empfangen werden sollen. Sie können jedem einzelnen Channel einen eigenen MIDI-Kanal (1 bis 16) zuweisen. In der Werkseinstellung wird für alle Channels der globale MIDI-Kanal verwendet (siehe auch Page MIDI auf Seite 60). Dieser Kanal ist mit „!“ markiert und kann auch manuell zugewiesen werden, wenn Sie den DATA-Regler ganz nach rechts drehen.

NOTE↓

Hier legen Sie fest, unter welcher MIDI-Note der jeweilige Channel „NOTE ON"- und „NOTE OFF"-Befehle empfangen und senden kann. Channels mit mehreren Zonen verwenden mehrere, aufeinander folgende MIDI-Noten (siehe auch ZONES, sowie Erklärungen zu MIDI-Noten auf Seite 14). Betätigen Sie den Drucktaster des DATA-Reglers, um zwischen der Notenanzeige (z.B. „C1") und der Anzeige der betreffenden MIDI-Notennummer (z.B. „24") zu wechseln.

Die MIDI-Notennummer „0" entspricht der MIDI-Note „C-1". Ihnen steht der Bereich 0 (C-1) bis 127 (G9) zur Verfügung.

MIDI-Konfiguration ab Werk (siehe auch Seite 14)



Erklärungen zur Abbildung:
P1 bis P5 = PERC-Kanäle (siehe auch Erklärungen zu PERC-Kanälen auf Seite 15)
o = Choke-Funktion (G4, D5, G5)



MIDI-Befehle Hihat und Cymbals

Ein Cymbal-Hit auf die Zonen 1 (Bell), 4 (Bow) oder 8 (Edge) erzeugt einen NOTE-ON- und einen NOTE-OFF-Befehl. Ein Choke (Abstoppen) erzeugt einen NOTE-ON-Befehl, der solange dauert, bis das Pad wieder losgelassen wird (NOTE OFF).

Bei der Hihat wird ebenfalls ein NOTE-ON- und ein NOTE-OFF-Signal erzeugt, wenn die Zonen 4 oder 8 angeschlagen werden. Parallel dazu erzeugt das DrumIt-Five-Modul auch Pedal-Control-Daten. Wenn Sie die Hihat treten (Zone 9), wird zunächst nur ein NOTE-ON-Befehl erzeugt. Bewegt sich das Pedal wieder nach oben, wird ein NOTE-OFF-Signal gesendet. Die Dauer zwischen NOTE-ON- und NOTE-OFF-Signal bestimmt, ob ein Chick- (bei langer Dauer) oder ein Foot-Splash-Sound (bei kurzer Dauer) erzeugt wird.

BUS

Hier können Sie Signale wunschgemäß auf einen BUS legen. Ihnen stehen acht einzelne BUS-Kanäle (1 bis 8) sowie vier BUS-Gruppen (1+2, 3+4, 5+6, 7+8) zur Verfügung.



BUS

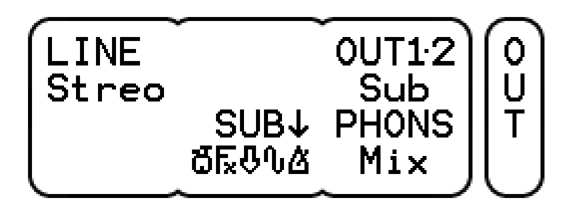
Unter einem BUS können Sie sich einen internen Signalweg vorstellen. Er bestimmt, an welchen Buchsen das jeweilige Signal (Direct-Out) ausgegeben werden soll.

Welche BUS-Signale sich auf welche Output-Buchsen routen lassen, können Sie der nachfolgenden Übersicht entnehmen:

	OUT1	OUT2	OUT3	OUT4	OUT5	OUT6	PHONES
BUS1	○						○
BUS2		○					○
BUS3			●				○
BUS4				●			○
BUS5					●		○
BUS6						●	○
BUS7							○
BUS8							○

● = immer/fix ○ = optional

10.5 UNIT – OUT



Hinsichtlich des Signal-Routings bietet Ihnen das DrumIt-Five-Modul etliche Möglichkeiten. Im Kapitel **11 Signalfluss und Routingmöglichkeiten** auf Seite 65 sind einige Anschluss-Szenarien aufgeführt, die Ihnen anschaulich erklären, welche Wege Ihnen zur Verfügung stehen.

LINE

Dieser Parameter ist wichtig, wenn Sie ein Monosignal an die Line-In-Buchse anschließen möchten. Wählen Sie hier „Mono“, damit das eingespeiste Signal mittig im Stereoklangbild erklingt (übertragen wird nur das Signal des „Tip“ des Klinkensteckers, also der Spitze). Sollten Sie allerdings „Streo“ einstellen (logischerweise die Vorgabe für Stereoquellen), wird ein anliegendes Monosignal nur auf den linken Kanal gelegt.



Line In - Mono

Diese Einstellung ist von Vorteil, wenn Sie das DrumIt-Five-Modul als In-Ear-Monitorstation verwenden und von einem externen Mischpult (AUX) nur ein Mono-Monitorsignal geliefert wird. In dieser Situation sollten Sie „Mono“ wählen, damit das Signal mittig erklingt, also auf beiden Seiten des Kopfhörers.

OUT1·2

Hier wird festgelegt, welches Signal an die Haupt-Ausgangsbuchsen (OUT1·2) geleitet wird. Sie können unter folgenden Möglichkeiten wählen:

Mix Das komplette Summensignal des internen Mixers (siehe auch Seite 45) (alle Instrumente, Metronom, FX, Line In und der Songplayer).

Mix! Wie „Mix“, nur mit fester Lautstärke. Die Ausgangslautstärke ist dann nicht mehr vom LEVEL-Regler abhängig. Dieser kann somit exklusiv für den Kopfhörerausgang genutzt werden.

Sub Bei dieser Einstellung wird das SUB-Mix-Signal verwendet (siehe SUB).

Sub! Wie „Sub“, nur mit fester Lautstärke – unabhängig vom LEVEL-Regler.

1+2! Signale von BUS 1 und BUS 2 werden mit fester Lautstärke an den Buchsen OUT1 und OUT2 ausgegeben, die dann als zusätzliche Einzelausgänge (Direct Out) dienen.



Feste Lautstärke - ! -

Die Ausgangslautstärke vom LEVEL-Regler abzukoppeln macht vor allem im Live-Betrieb Sinn. Denn dadurch wird gewährleistet, dass die Lautstärke des Schlagzeugsignals sich auf der PA nicht verändert, wenn Sie den Kopfhörer lauter oder leiser stellen.

SUB↓

Alternativ zum kompletten Signal des internen Mixers können Sie einen sogenannten „SUB-Mix“ erstellen. Der SUB-Mix ermöglicht es Ihnen, einzelne Kanal-Gruppen des Mixers auszuschalten, damit diese beispielsweise nicht mehr am Hauptausgang anliegen. Folgende Signalgruppen stehen Ihnen zur Verfügung:

- Drum-Channels (Kick, Snare, Toms, Cymbals, Hihat, Perc)
- interne Effekte
- Line In-Signal
- Song-Signal
- Metronom

Wählen Sie durch Drehen des DATA-Reglers die gewünschte Gruppe aus und deaktivieren bzw. aktivieren Sie das jeweilige Signal für den SUB-Mix durch Drücken des Reglers.



Song und Metronom

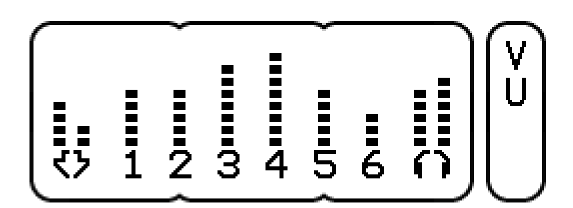
Die Signale „Song“ () und „Metronom“ () werden im SUB-Mix separat behandelt, obwohl Sie sich im internen Mixer einen FADER (ACMP) teilen. Der Grund dafür ist, dass pro KIT nur entweder ein Song oder das Metronom gewählt werden kann. Eine Unterscheidung im Mixer ist dementsprechend nicht notwendig. Über Einstellungen im SUB-Mix kann aber dafür gesorgt werden, dass das Metronom-Signal unabhängig vom gewählten KIT grundsätzlich nur über die Kopfhörer (PHONS) ausgegeben wird.

PHONS

Hier stellen Sie ein, welches Signal für den Kopfhörerausgang verwendet werden soll. Es stehen Ihnen wie bei „OUT1·2“ die Möglichkeiten **Mix** und **Sub** zur Verfügung. Zusätzlich können Sie verschiedene BUS-Gruppen anwählen: BUS**1+2**, BUS**3+4**, BUS**5+6** und BUS**7+8.**

Die Auswahl „BUS**7+8!“** ermöglicht Ihnen auch hier wieder eine Abkopplung des Signals vom LEVEL-Regler (feste Lautstärke). Damit wird die Kopfhörerbuchse zu einer echten Direct-Out-Buchse umfunktioniert (siehe Routing-Beispiele auf Seite 65).

10.6 UNIT – VU



Auf dieser Page können Sie die aktuellen Signalpegel des Line-Eingangs und der Output-Kanäle anhand der LED-Ketten ablesen (DATA-Taster und DATA-Regler sind ohne Funktion).

Im Sinne einer optimalen Signalqualität empfiehlt es sich, die Pegel hoch auszusteuern, ohne aber dabei ins „Clipping“ zu fahren (permanentes Aufleuchten des obersten LED-Segments). Jedes Segment der LED-Kette vertritt dabei einen Pegel von 6 dB.

Hier wird der anliegende Pegel der Line-In-Quelle (z.B. mp3-Player) angezeigt. Bitte beachten Sie, dass Ihnen hierfür kein separater Gain-Regler zur Verfügung steht. Achten Sie also darauf, dass die Ausgangslautstärke des externen Gerätes nicht zu hoch eingestellt ist, da ansonsten das Signal verzerrt wird.

1 - 2

Hier wird der Pegel des Hauptausgangs angezeigt. Je nach gewählter Routing-Einstellung auf der Page OUT (siehe auch Seite 53 und Seite 65) kann die Signalstärke mit dem LEVEL-Regler eingestellt werden.

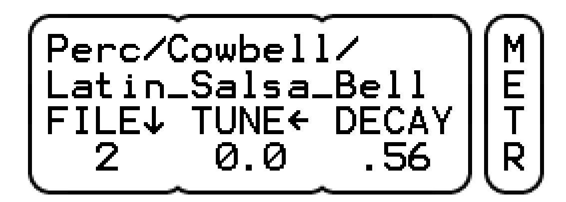
Vorgabeseitig liegt das MIX-Signal (internes Mischpult) an OUT1 und OUT2 an. In dieser Konstellation können Sie das Summensignal mit dem LEVEL-Regler lauter und leiser machen. Nutzen Sie OUT1 und OUT2 hingegen als Direktausgänge (Wert „1+2!“ bei Parameter OUT1·2 auf der Page OUT), ist der LEVEL-Regler nicht mehr belegt.

3 - 6

Hier wird angezeigt, welcher Pegel an den Output-Buchsen 3 bis 6 (BUS 3-6) ausgegeben wird. Bitte beachten Sie, dass das Direct-Out-Signal des jeweiligen BUS nur über Veränderungen der Lautstärke (VOL) des betreffenden Drum-Channel auf der Page DRUM im KIT-Menü beeinflusst werden kann. Siehe dazu auch Beispiele auf Seite 65.

Hier wird der Pegel des Kopfhörersignals angezeigt. Je nach gewählter Routing-Einstellung auf der Page OUT (siehe auch Seite 53 und Seite 65) ist die Lautstärke vom LEVEL-Regler abhängig.

10.7 UNIT – METR



Auf dieser Seite können Sie die Sound-Einstellungen des Metronoms verändern. Bitte beachten Sie, dass es sich um globale Einstellungen handelt, die sich auf alle KITs auswirken.

FILE↓ Wie auf der DRUM-Page im KIT-Menü können Sie durch Drehen des linken DATA-Reglers den gewünschten Sound auswählen. Wenn Sie auf den DATA-Regler drücken schalten Sie auf **FOLD↑** um und können durch die Ordnerstruktur navigieren. Die erste Zeile des Displays zeigt dabei den Ordner, die zweite Zeile wie üblich den Namen des Sounds an.

TUNE← TUNE verändert die Tonhöhe des Sounds. Die niedrigste Tonhöhe liegt bei **-12**. Die höchste zu erreichende Stimmung ist abhängig vom gewählten Sound. Vier Halbtonschritte nach oben (**+4**) sind üblich. Es gibt aber auch Sounds, die mehr bzw. weniger als 4 Halbtonschritte nach oben verändert können. Wenn Sie den Drehregler drücken, wechseln Sie in einen feineren Tuning-Modus und können die Tonhöhe dann in Dezimalschritten anpassen.

DECAY Mit diesem Wert legen Sie fest, wie lange das dem Sound zugrundeliegende Sample erklingen soll. Die Einstellung „∞“ (unendlich) lässt die volle Sample-Dauer erklingen. Drehen Sie den Regler nach links, um den Sound zu verkürzen. In der Praxis empfiehlt es sich, per DECAY die Soundlänge zu verkürzen, um einen gut hörbaren und präzisen Klick zu erzeugen.

Mit den DATA-Tastern lassen sich die einzelnen Zonen des gewählten Sounds anhören. Bitte beachten Sie, dass nur die erste Zone (linker DATA-Taster) als Metronom-Sound verwendet werden kann.

10.8 UNIT – MIDI



Auf dieser Page können Sie die globalen MIDI-Einstellungen verändern.

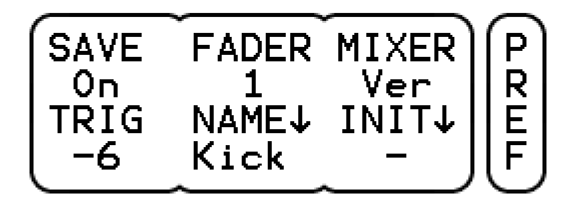
PRCHG Sie können zwischen **On** und **Off** wählen. Wenn Sie „On“ gewählt haben, kann das DrumIt-Five-Modul MIDI-Programmwechselbefehle sowohl versenden als auch empfangen. Dies ist nützlich, um z.B. von einem MIDI-Keyboard aus KITs zu wechseln oder umgekehrt vom DrumIt-Five-Modul aus ein externes MIDI-Gerät zu steuern.

LOCAL Schalten Sie LOCAL auf „Off“, um die interne Klangerzeugung abzuschalten. Nun sendet das DrumIt Five lediglich MIDI-Befehle und triggert keine internen Sounds mehr. Diese Einstellung ist praktisch, wenn Sie eine externe Soundquelle ansteuern möchten, ohne dass die DrumIt-Five-Klangerzeugung dabei zu hören ist.

THRU Wenn Sie hier von „Off“ auf „On“ umstellen, werden MIDI-IN-Signale direkt an den MIDI-OUT weitergereicht. Auf diese Weise kann ein externes MIDI-Gerät sowohl das DrumIt-Five-Modul als auch ein weiteres, am DrumIt Five angeschlossenes MIDI-Gerät steuern.

CHAN Hier können Sie einstellen, auf welchem MIDI-Kanal Programmwechselbefehle und MIDI-Notenbefehle für die einzelnen Trigger-Channels empfangen und gesendet werden sollen. Bitte beachten Sie, dass Sie die hier getroffene, globale MIDI-Kanal-Einstellung individuell pro Trigger-Channel verändern können.

10.9 UNIT – PREF



SAVE Mit diesem Parameter legen Sie fest, ob sich Veränderungen im Bereich KIT und UNIT speichern lassen oder nicht. Wählen Sie "**On**", damit Sie nach erfolgreicher Programmierung das Ergebnis durch Drücken des linken DATA-Tasters dauerhaft sichern können. Dieser Speichervorgang wird auf der Startseite des jeweiligen Menüs vollzogen (KIT Page PROG bzw. UNIT Page MIX). Sobald etwas an den ursprünglichen Einstellungen verändert wird, bekommen Sie dies durch ein „?“ rechts neben SAVE angezeigt.

Im **Off**-Modus können vorgenommene Änderungen nicht gespeichert werden.



SAVE-Off-Modus

Den SAVE-Off-Modus eignet sich insbesondere, wenn mehrere Schlagzeuger im Rahmen eines Festivals auf Ihrem DrumIt Five spielen und Sie verhindern möchten, dass man Ihre Drumkits bzw. Konfigurierung verstellt und dann womöglich speichert.

FADER Hier können Sie einen FADER des internen Mixers (siehe Page MIX auf Seite 45) anwählen, um ihm einen anderen Namen zu geben. Betätigen Sie den mittleren DATA-Taster, bis der benötigte FADER angezeigt wird und editieren Sie den betreffenden Namen mit dem mittleren DATA-Regler (NAME↓). Betätigen Sie den Drucktaster des DATA-Reglers, um den Cursor zu verschieben.

MIXER Hier stellen Sie die gewünschte Darstellung für den internen Mixer ein. Es stehen Ihnen **Ver** (vertikale Darstellung), **Ver!** (vertikale Darstellung mit kurzzeitiger Einblendung des vollständigen Namens der aktiven FADER) und **Hor** (horizontale Ansicht) zur Verfügung. Details dazu können Sie auf Seite 45 nachlesen.

TRIG Hier können Sie einstellen, wie laut die Sounds bei Betätigen der Drum-Channel-Taster – also beim Vorhören – ausgegeben werden sollen. Ihnen steht ein Bereich von -48 bis 0 dB zur Verfügung (Werkseinstellung -6 dB). Sie können die Vorhör-Funktion der DRUM-Channel-Taster auch ausschalten. Wählen Sie dazu den Wert „off“.

NAME↓

Nachdem Sie den gewünschten Fader ausgewählt haben (siehe FADER), können Sie den Namen ändern. Drehen Sie dazu den mittleren DATA-Regler, bis das gewünschte Zeichen im Display erscheint. Beim Drücken des DATA-Reglers ↓ springt der Cursor zur nächsten Position.

INIT↓

Mit dieser Funktion lässt sich der Werkszustand des DrumIt-Five-Moduls wieder herstellen. Drehen Sie dazu den DATA-Regler, um den Bereich auszuwählen, den Sie wieder zurücksetzen möchten. Nachdem Sie den gewünschten Wert ausgewählt haben, drücken Sie den DATA-Regler ↓.

Es stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.

Unit	setzt alle Einstellungen des Menüs UNIT zurück
Kit1 bis 100	setzt nur die Einstellungen des gewählten KITs zurück
KtPrg	setzt die Reihenfolge der KITs wieder in den Werkszustand zurück
All	setzt alle KITs und die Reihenfolge wieder zurück

Wenn Sie den Vorgang erfolgreich abgeschlossen haben, erscheint **Done** im Display. Wenn **NoChg** erscheint, hat das System keine Änderungen vorgenommen.



Modul Reset

Um den Werkszustand Ihres Moduls wieder herzustellen, können Sie die Funktion INIT (siehe oben) verwenden. Sie können auch eine neue DrumIt.dkit-Datei von unserer Homepage downloaden und mit dieser die vorhandene Datei auf Ihrem Modul überschreiben.

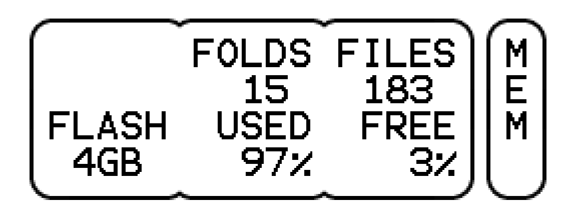


Eigene Werkseinstellungen

Die Werkseinstellungen sind in der Datei „DrumItInit.dkit“ gespeichert (siehe Erklärungen dazu auf Seite 9). Über einen Trick ist es möglich, eine persönliche Init-Datei zu erstellen, um im Notfall statt auf die Werkseinstellungen lieber auf die eigenen Settings zurückgreifen zu können. Sichern Sie dazu die ursprünliche DrumItInit.dkit-Datei auf Ihrem Rechner (für den Fall der Fälle) und kopieren Sie Ihre persönliche „DrumIt.dkit“-Datei in das Modul. Diese Kopie benennen Sie jetzt in „DrumItInit.dkit“ um.

Auf diese Art haben Sie eine Initialisierungs-Datei erstellt, die Ihre persönlichen Einstellungen enthält.

10.10 UNIT – MEM



Auf dieser Page können Sie Informationen über die Speicherauslastung und die Anzahl der Dateien bzw. Ordner ablesen (DATA-Taster und DATA-Regler sind ohne Funktion).

FOLDS Zeigt die Anzahl der Ordner und Unterordner an.

FILES Gibt Auskunft über die Anzahl der Dateien auf Ihrem Modul. Bitte beachten Sie, dass es sich hier um die Gesamtanzahl und nicht um die Menge der gespeicherten Soundfiles handelt. Es werden nämlich alle Dateien gezählt: Systemdateien, Sounddateien, User-KIT-Dateien usw.

FLASH Zeigt die Größe des internen Flash-Speichers an.

USED Prozentanteil des Flash-Speichers, der belegt ist.

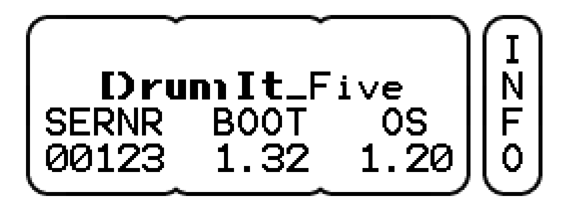
FREE Prozentanteil des Flash-Speichers, der noch frei ist und Ihnen für weitere Sound-Dateien zur Verfügung steht.



Speicherkapazität

Wenn Sie öfters zusätzliche Sounds auf Ihr DrumIt-Five-Modul kopieren, kann es vorkommen, dass nicht mehr genügend Speicher zu Verfügung steht. In diesem Fall sollten Sie Ihr Modul aufräumen, um Platz für neue Sounds zu schaffen. Machen Sie ein Back-Up vom gesamten Inhalt Ihres Moduls und löschen Sie im zweiten Schritt dann jene Sounds vom Modul, die Sie nicht mögen. So erzeugen Sie freien Speicher und haben dennoch alle Original-2BOX-Sounds archiviert.

10.11 UNIT – INFO



Diese Page gibt Ihnen Auskunft über den Softwarestand Ihres Moduls (DATA-Taster und DATA-Regler sind ohne Funktion).

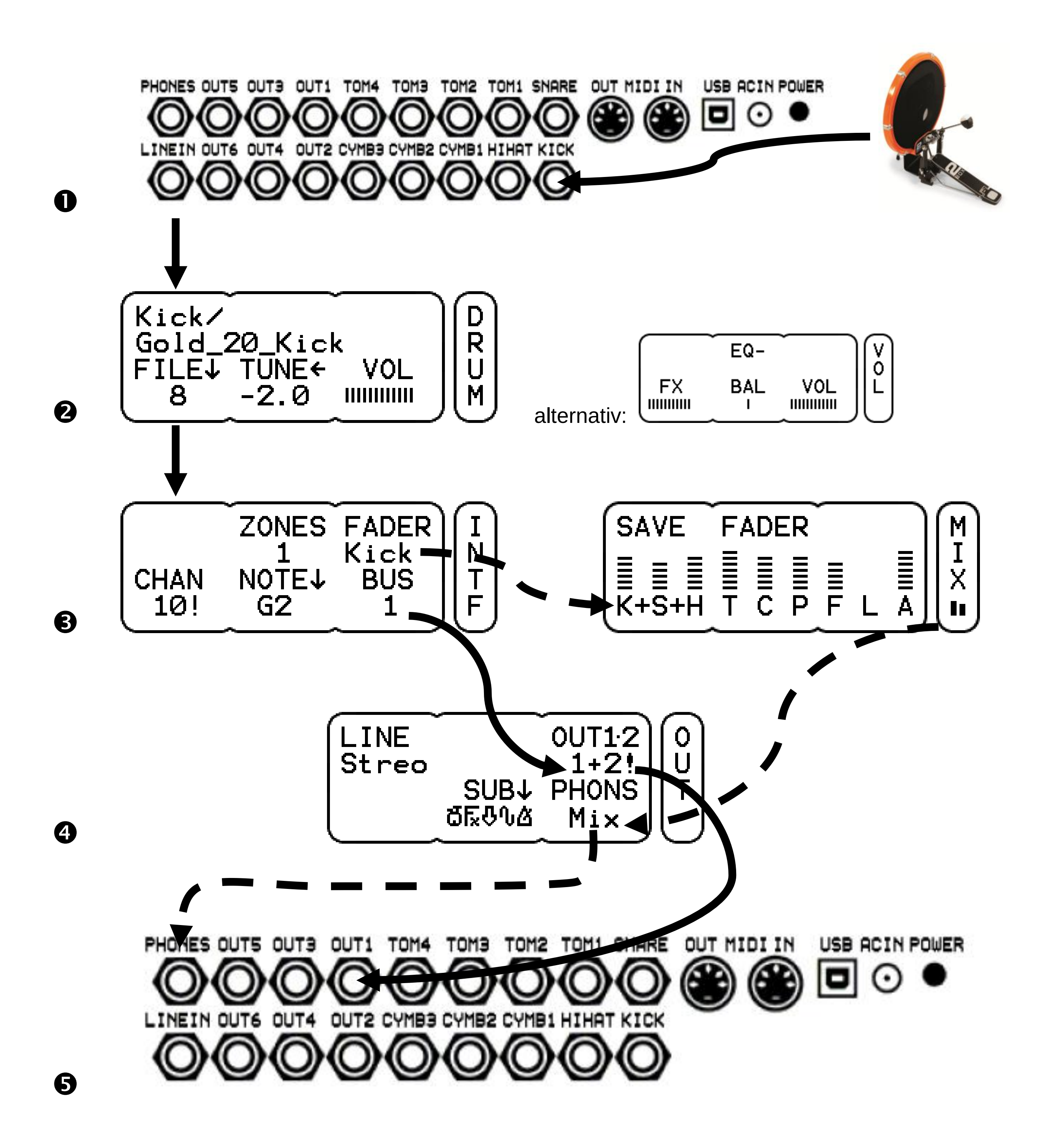
SERNR Seriennummer Ihres Moduls

BOOT Softwareversion des Boot-Programms

OS Softwareversion des Betriebssystems

11 Signalfluss und Routingmöglichkeiten

In diesem Kapitel zeigen wir Ihnen, wie der Signalfluss innerhalb des Moduls aufgebaut ist und geben Ihnen anhand von ein paar Beispielen Anregungen für den Einsatz von DrumIt Five in der Praxis.



❶ Die Pads werden am jeweiligen Drum-Channel-Eingang angeschlossen (in unserem Beispiel ein Kick-Pad).

❷ Im KIT-Menü wird auf der Page DRUM dem Trigger-Signal des jeweiligen Drum-Channel sowohl ein Sound zugeordnet als auch die generelle Lautstärke des Signals eingestellt. Alternativ kann die Lautstärke auch auf der Page VOL angepasst werden, da beide VOL-Regler identisch sind (siehe Seite 36).

❸ Das Signal des Drum-Channel wird dann im Menü UNIT auf der Page INTF verteilt (geroutet). Die auf der Page DRUM (bzw. VOL) eingestellte Lautstärke des Signals (siehe ❷) wird dabei unbeeinflusst sowohl an den eingestellten BUS (hier BUS 1) als auch an die Fader-Gruppe des internen Mixers (hier KICK/K) weitergegeben. In dieser Situation liegt das Signal nun an zwei verschiedenen Stellen an. Zum einen auf dem BUS (durchgezogene Linie) als auch am internen Mixer (gestrichelte Linie).

❹ Im Menü UNIT können dann auf der Page OUT die beiden parallelen Signale (BUS und Mixer) den gewünschten Output-Buchsen zugewiesen werden. Im vorliegenden Fall wird der BUS 1 den Output-Buchsen OUT1·2 zugewiesen und das Mixer-Signal dem Kopfhöreranschluss (siehe ❺).

Fazit: Die Lautstärke der Kick Drum kann auf diese Weise für den Kopfhörer verändert werden, ohne dass das Direct-Out-Signal beeinflusst wird. Dazu muss lediglich der Fader „Kick" im Mixer entsprechend angepasst werden. Der Mixer beeinflusst das BUS-Signal an der Output-Buchse OUT1 nicht, da es sich um zwei unabhängige Signalwege handelt.

Anhand der Beispiele auf den folgenden Seiten können Sie sehen, welche Möglichkeiten Ihnen die Routing-Funktionen des DrumIt Five geben. Selbstverständlich sind das nur ein paar Konstellationen und keine abschließende Auflistung aller Möglichkeiten, die Ihnen für Ihre persönliche Anwendungssituation zur Verfügung stehen.

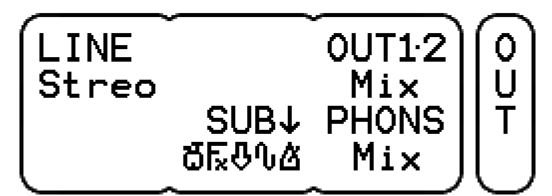
Bitte beachten Sie, dass in den nachfolgenden Erklärungen nicht für jeden Drum-Channel ein Beispiel abgebildet wird – nur die entscheidenden Pages werden gezeigt, Anmerkungen zu den jeweiligen Pages sind darunter vermerkt.

Situation 1 – Proberaum: Das gleiche Signal auf PA und Kopfhörer

Sie schließen das DrumIt-Five-Modul an eine kleine PA im Proberaum an und/oder spielen mit einem Kopfhörer.

Alle Signale aus dem Mischpult (**MIX**) (Drum-Channels , Effekte , Line In-Signal , Song-Player und Metronom) liegen sowohl auf dem Kopfhörer als auch auf den Output-Buchsen (OUT1·2). Die BUS-Einstellungen auf der Page INTF beeinflussen das Ergebnis nicht. Die Lautstärken der einzelnen Instrumente regeln Sie mit dem Mischpult auf der Page MIX.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMB	PERC	EFFEK	LINE	SONG	METR
Anschluss										
OUT1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
OUT2	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
PHONES	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x



*Sowohl bei OUT1·2 als auch bei PHONS ist **Mix** eingestellt.*

Situation 2 – In-Ear-Monitoring: Summe für die PA, Click- und Monitorsignal auf dem Kopfhörer

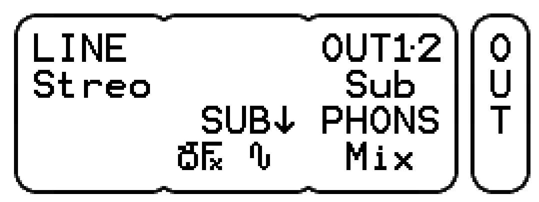
In dieser Konstellation möchten Sie die Schlagzeugsignale sowie die internen Effekte und Songs als Stereosumme ausgeben. Gleichzeitig wollen Sie das DrumIt Five als „In-Ear-Monitorstation" (Stereosumme, Metronom, externes Monitorsignal) nutzen.

Dazu werden die Output-Buchsen OUT1·*2* des DrumIt Five mit einem externen Mischpult und gleichzeitig der Monitorausgang dieses Mischpults (Aux) mit der Line-In-Buchse des DrumIt-Five-Moduls verbunden.

Auf dem Kopfhörer-Ausgang liegen nun die Signale des DrumIt Five (Drum-Channels, Metronom, Effekte, Songplayer) plus das externe Monitorsignal (z.B. Gesang, Bass, Gitarre).

Für die Stereosumme verwenden Sie den SUB-Mix. Damit das Ausgangssignal weder das Metronom noch den Line-In-Kanal beinhaltet, werden die betreffenden SUB-Gruppen ausgeschaltet (siehe auch Seite 53).

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMB	PERC	EFFEK	LINE	SONG	METR
Anschluss										
OUT1	x	x	x	x	x	x	x		x	
OUT2	x	x	x	x	x	x	x		x	
Phones	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x



Den Output-Buchsen OUT1·2 wird nur der SUB-Mix (ohne Line In und Metronom) zugewiesen. Die Kopfhörerbuchse wird mit dem kompletten Mix (interner Mixer) belegt.

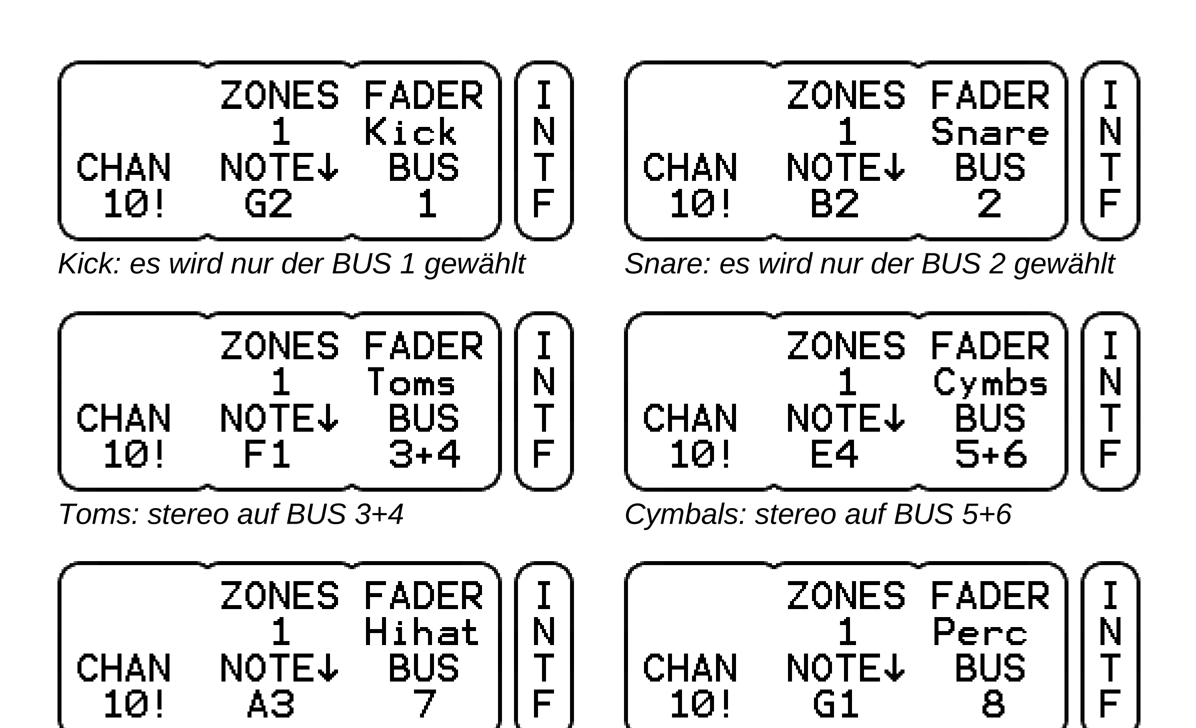
Situation 3 – Recording: Alle Instrumente einzeln

Sie schließen das DrumIt Five an ein externes Mischpult an und möchten dem Toningenieur möglichst viele Einzelkanäle zur Verfügung stellen. Dazu verwandelt man die Kopfhörerbuchse mittels eines Y-Splitkabels (1x Stereoklinke auf 2x Monoklinke) in die Einzelausgänge 7+8. Ein Kopfhörer kann in dieser Konstellation logischerweise nicht mehr angeschlossen werden.

Die PERC-Gruppe verwenden Sie beispielsweise für Percussion oder Loops. Toms und Cymbals bekommen jeweils eine BUS-Gruppe zugewiesen. Innerhalb dieser BUS-Gruppe können die einzelnen Instrumente im Stereoklangbild angeordnet werden (Page VOL im Bereich KIT).

Es werden nur die DRUM-Channels ausgegeben. Alle anderen Signale (Effekte, Line In, Song und Metronom) können nicht gehört werden.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMB	PERC	EFFEK	LINE	SONG	METR
Anschluss										
OUT1	x									
OUT2		x								
OUT3				x						
OUT4				x						
OUT5					x					
OUT6					x					
PHONES L			x							
PHONES R						x				



Kick: es wird nur der BUS 1 gewählt

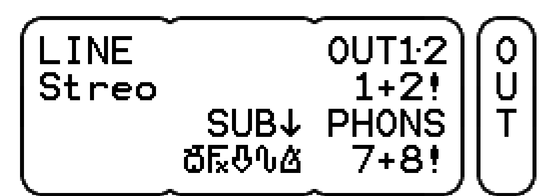
Snare: es wird nur der BUS 2 gewählt

Toms: stereo auf BUS 3+4

Cymbals: stereo auf BUS 5+6

Hihat: es wird nur der BUS 7 gewählt

Perc: es wird nur der BUS 8 gewählt



Den Output-Buchsen OUT1·2 wird die Gruppe BUS 1+2 zugewiesen. Die Kopfhörerbuchse wird mit der Gruppe BUS 7+8 belegt.

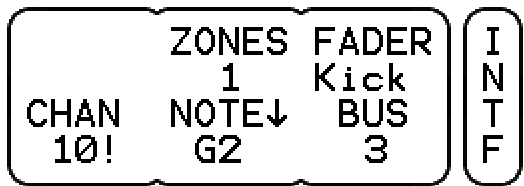
! Die Einstellung unter SUB spielt in dieser Konstellation keine Rolle mehr, da das SUB-Signal an keiner Output-Buchse anliegt.

Situation 4 – Live 1: Die wichtigsten Instrumente einzeln und Playback-Songs für die PA

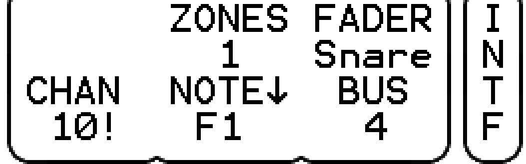
In dieser speziellen Anwendungssituation möchten Sie so viele Einzelsignale wie möglich nutzen und gleichzeitig einen Song als Playback an die PA schicken.

Auch in dieser Situation wird ein Y-Splitkabel verwendet, um die Kopfhörerbuchse als Einzelausgänge 7+8 nutzen zu können. Die Output-Buchsen OUT1·2 werden für das Song-Signal verwendet. Dazu wird den Buchsen der SUB-Mix zugewiesen, welcher seinerseits nur noch das Song-Signal beinhaltet.

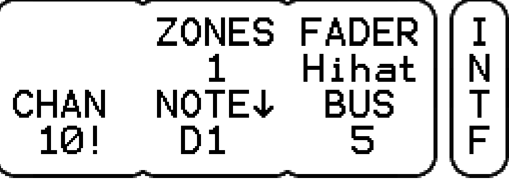
	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMB	PERC	EFFEK	LINE	SONG	METR
Anschluss										
OUT1									x	
OUT2									x	
OUT3	x									
OUT4		x								
OUT5			x							
OUT6				x						
PHONES L					x					
PHONES R					x					



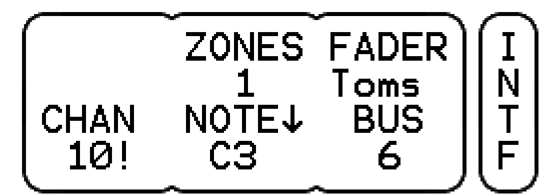
Kick: es wird nur der BUS 3 gewählt



Snare: es wird nur der BUS 4 gewählt



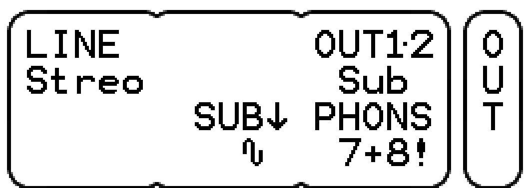
Hihat: es wird nur der BUS 5 gewählt



Toms: es wird nur der BUS 6 gewählt

ZONES FADER
1 Cymbs
CHAN NOTE↓ BUS
10! E3 7+8
INTF

Cymbals: stereo auf BUS 7+8



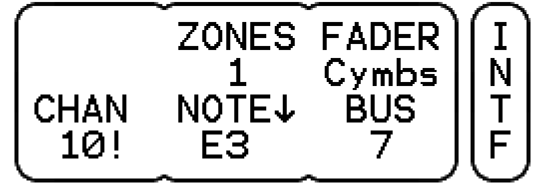
Auf der Page OUT wird der SUB-Mix den Output-Buchsen OUT1·2, und die Gruppe BUS 7+8 der Kopfhörerbuchse zugewiesen. Der SUB-Mix beinhaltet nur das Song-Signal.

Situation 5 – Live 2: Variation von Situation 4

Im vorherigen Beispiel (Situation 4) wurden die Toms bewusst mono konfiguriert und auf die PERC-Gruppe verzichtet.

Natürlich könnte man zusätzlich noch die PERC-Gruppe nutzen, indem auch die Cymbals nur an einer Buchse ausgegeben werden.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMB	PERC	EFFEK	LINE	SONG	METR
Anschluss										
OUT1									x	
OUT2									x	
OUT3	x									
OUT4		x								
OUT5			x							
OUT6				x						
PHONES L					x					
PHONES R						x				



Cymbals: es wird nur der BUS 7 gewählt

Perc: es wird nur der BUS 8 gewählt

Situation 6 – Live 3: Variation von Situation 5

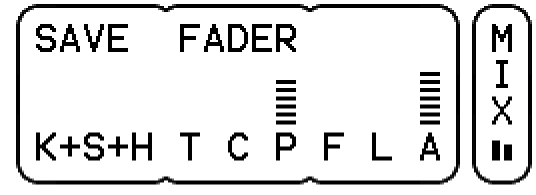
Es gibt noch eine weitere, etwas anspruchsvollere Möglichkeit, die PERC-Gruppe beispielsweise für Loops zu nutzen, ohne die Becken in mono ausgeben zu müssen.

Das Song-Signal und die PERC-Gruppe teilen sich in dieser Anwendungssituation die Buchsen OUT1·2. Die Lautstärke beider Signale kann nämlich immer noch separat im internen Mixer (Page MIX) geregelt werden.

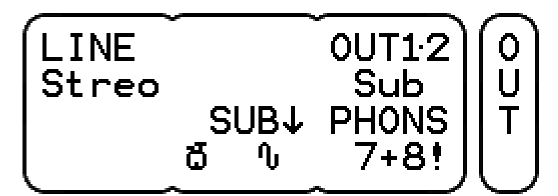
	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMB	PERC	EFFEK	LINE	SONG	METR
Anschluss										
OUT1						x			x	
OUT2						x			x	
OUT3	x									
OUT4		x								
OUT5			x							
OUT6				x						
PHONES L					x					
PHONES R					x					

Zunächst werden die Drum-Channels im SUB-Mix wieder eingeschaltet. Nun erklingen Playback-Songs und Loops (PERC) auf OUT1·2.

Damit aber die Signale von Kick, Snare und den anderen Drum-Channels nicht über OUT1·2 ausgegeben werden, bedient man sich eines Tricks: Dazu müssen alle Signale bis auf die PERC-Gruppe und den Song-Player im Mischpult auf „Null“ gedreht werden.



Im Mixer werden alle Gruppen außer PERC und ACMP auf „Null“ gedreht.



Auf der Page OUT werden die Drum-Channels für den SUB-Mix eingeschaltet.



Einfach ausprobieren!

Sie sehen, Ihrer Kreativität sind (fast) keine Grenzen gesetzt. Probieren Sie es einfach aus!

12 Technische Daten

Anschlüsse: 10 x Trigger-Input (6,3 mm Stereoklinke)

1 x Line In, stereo (6,3 mm Stereoklinke)

6 x Line Out, mono (6,3 mm Monoklinke)

1 x Kopfhörerbuchse (6,3 mm Stereoklinke)

1 x USB 1.1 (Full Speed)

1 x MIDI IN

1 x MIDI OUT

1 x Stromanschluss (18 V AC; externes Netzteil)

Display/Speicher: LCD (20 x 4 Zeichen)

4 GB Flash Memory

Bedienelemente: 18 x Taster

3 x Drehregler (endlos)

1 x Drehregler

Maße & Gewicht: 260 mm x 166 mm x 65 mm (Breite x Höhe x Tiefe; inkl. Gummifüße und Regler)

1,25 kg

13 Update

Dank des Open-Sound-Systems von 2BOX lässt sich das Modul einfach und bequem per Drag&Drop updaten.

So können Sie Ihr DrumIt Five immer auf aktuellstem Stand halten und profitieren bei Betriebssystems-Updates von neuen Funktionen und technischen Erweiterungen.

1. Laden Sie von unserer Homepage (www.2box.se) das aktuelle Betriebssystem herunter. Das Dateiformat des Betriebssystems ist eine **.bin-Datei** (siehe Bild).

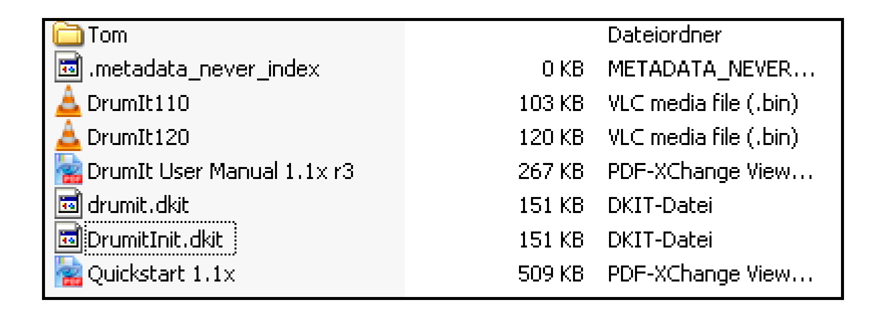
2. Starten Sie das Modul im USB-Modus (siehe auch Seite 8).

3. Kopieren Sie die neue .bin-Datei per Drag&Drop auf das Modul.

4. Starten Sie das Modul erneut. Das Modul zeigt beim Startvorgang die neue Betriebssystem-Nummer unten rechts (alternativ können Sie diese auch auf der Page INFO im Menü UNIT nachlesen).

5. Fertig!

Die alte Betriebssystem-Datei brauchen Sie nicht zu löschen. Das Modul erkennt automatisch die neuere Version. Im Beispiel unten erkennt das System die Datei DrumIt120.bin (Betriebssystem 1.20) als aktuellste Version und ignoriert die Datei DrumIt110.bin (Betriebssystem 1.10).



Name	Größe	Typ
Tom		Dateiordner
.metadata_never_index	0 KB	METADATA_NEVER...
DrumIt110	103 KB	VLC media file (.bin)
DrumIt120	120 KB	VLC media file (.bin)
DrumIt User Manual 1.1x r3	267 KB	PDF-XChange View...
drumit.dkit	151 KB	DKIT-Datei
DrumitInit.dkit	151 KB	DKIT-Datei
Quickstart 1.1x	509 KB	PDF-XChange View...

!

Das oben beschriebene Prozedere gilt für alle Module mit einem Boot-Programm ab 1.30.

Sollte Ihr Modul ein älteres Boot-Programm besitzen (kleiner 1.30), müssen Sie zuerst das Boot-Programm updaten. Eine Anleitung und die benötigten Dateien dazu finden Sie auf unserer Homepage.

DrumIt_Five
SERNR BOOT OS
00123 1.32 1.20

INFO



Zwischen Betriebssystemen auswählen

Sie haben die Möglichkeit, während des Boot-Vorgangs zwischen verschiedenen, auf dem Modul vorhandenen Betriebssystemen auszuwählen. Drücken Sie dazu während des Einschaltens den mittleren DATA-Taster.

```
Prev   Next   Load
DrumIt110
SerNr  Boot    OS
00123  1.32  1.10
```

Nach dem Sie mit Prev/Next (linker und mittlerer DATA-Taster) das gewünschte Betriebssystem ausgewählt haben, starten Sie den Boot-Vorgang durch Drücken des rechten DATA-Tasters (Load).

Achtung:
Einstellungen in den Menüs KIT und UNIT, die sich auf Funktionen eines höheren Betriebssystems beziehen, gehen verloren, wenn Sie denselben Bereich (z.B. ein KIT) in einem niedrigeren Betriebssystem editieren und speichern.

14 FAQs

Wie kann ich die Lautstärken der einzelnen Instrumente zueinander anpassen?

Zu diesem Zweck steht Ihnen ein interner Mixer im UNIT-Menü auf der Page MIX zur Verfügung (siehe Seite 45). Lesen Sie auch zu diesem Thema die detaillierten Erklärungen ab Seite 65.

Wie kann ich meine Änderungen speichern?

Veränderte Einstellungen können Sie sowohl bei UNIT als auch bei KIT auf deren Startseite (KIT-PROG bzw. UNIT-MIX) durch Drücken des linken DATA-Tasters speichern. Vorgenommene Änderungen im jeweiligen Bereich werden durch ein „?“ gekennzeichnet. Lesen Sie dazu auch auf Seite 27 und auf Seite 45. Um speichern zu können, muss die SAVE-Funktion auf der Page PREF im Bereich UNIT aktiviert sein (siehe Seite 61).

Wie kalibriere ich meine Hihat?

Die Kalibrierung wird auf der Page HPED im UNIT-Menü vorgenommen. Lesen Sie dazu ab Seite 25.

Wie kann ich das Reaktionsverhalten der Hihat besser auf meine Bedürfnisse abstimmen?

Spezielle Einstellungsmöglichkeiten für die Hihat finden Sie im UNIT-Menü auf den Pages HPED (siehe Seite 52) und TRIG (siehe Seite 48). Auf jeden Fall sollten Sie die Hihat sauber kalibrieren. Es empfiehlt sich ebenfalls, mit den Trigger-Kurven und GAIN zu experimentieren. Bitte beachten Sie, dass eine elektronische Hihat grundsätzlich etwas anders reagiert als eine normale Hihat.

Wie kann ich Trigger-Übersprechen vermeiden?

Durch Vibrationen des Bodens oder bei verändertem Aufbau des Sets kann es sein, dass ungewolltes Übersprechen zwischen den einzelnen Drum-Channels auftritt. Prüfen Sie im ersten Schritt, ob das Kit ordnungsgemäß aufgebaut wurde und alle Schrauben richtig angezogen sind. Besteht das Problem weiterhin, sollten Sie überprüfen, ob Sie den passenden Pad-Typ auf der Page TRIG im Bereich UNIT eingestellt haben. Sollte auch dies korrekt sein, können Sie eventuelles Übersprechen trotzdem minimieren, indem Sie die XTALK-Funktion auf der Page TRIG verwenden. Lesen Sie dazu auf Seite 48.

Wie kann ich dem Rim einen anderen Sound zuweisen?

Rufen Sie im KIT-Menü die Seite DRUM auf und wählen Sie den gewünschten PERC-Channel durch gleichzeitiges Drücken des MORE- und des betreffenden Drum-Channel-Tasters. Nun können Sie dem PERC-Channel wie gewohnt einen Sound zuweisen (siehe auch ab Seite 31).

Wie kann ich Doppel-Trigger vermeiden?

Im ersten Schritt sollten Sie die Fellspannung des betroffenen Pads kontrollieren. Diese sollte gleichmäßig und nicht zu locker sein. Darüber hinaus sollten Sie darauf achten, dass das Pad richtig montiert ist und nicht zu stark vibriert. Sollten Sie dann immer noch Probleme mit Doppel-Triggern haben, können Sie die Trigger-Einstellungen (GAIN und THRES) auf der Page TRIG im Menü UNIT verändern. Siehe dazu Kapitel 10.2 UNIT – TRIG* ab Seite 48.

Wie bekomme ich ein gleichmäßigeres Kick-Signal?

Es gibt Situationen, in denen beim Kick-Signal eine ausgeprägte Dynamik unerwünscht ist. In diesen Fällen kann der Parameter GAIN auf der Page TRIG im Menü UNIT dazu verwendet werden, die Lautstärke anzugleichen. Stellen Sie den Wert so ein, dass das Kick-Signal eine gleichmäßige Lautstärke hat.

Wie kann ich ein Fußmaschine oder ein Doppelpedal montieren?

Fußmaschinen lassen sich wie bei einem akustischem Schlagzeug befestigen und einstellen. Achten Sie aber darauf, dass der Schlägel NIEMALS direkt auf den Sensor trifft (gilt für Kick-Pads mit zentriertem Trigger-Sensor MK1- und MK2-Version), andernfalls würden Sie den Sensor innerhalb kürzester Zeit zerstören.

Wie kann ich einzelne Drum-Channels den Direktausgängen zuweisen?

Das DrumIt Five stellt Ihnen viele Routing-Möglichkeiten zur Verfügung. Lesen Sie ab Seite 65, welche Einstellungen Sie vornehmen müssen, um einzelne Channels den Output-Buchsen direkt zuordnen zu können.

Kann ich zwei Pads an eine Buchse anschließen und mit verschiedenen Sounds belegen?

Das ist durchaus möglich. Die Drum-Channels TOM 1 bis TOM 4 sowie SNARE besitzen einen parallelen PERC-Channel, der sich mittels eines Y-Splitkabels separat nutzen lässt. Wie das geht, wird im Detail auf Seite 15 und auf Seite 18 beschrieben.

Kann ich jedem Drum-Channel einen eigenen MIDI-Kanal zuweisen?

Ja, und zwar im Menü UNIT auf der Page INTF. Wie das genau geht, wird auf der Seite 53 beschrieben.

Ich habe ein Kabel verloren. Muss ich etwas spezielles kaufen?

Die 2BOX-Kabel sind handelsübliche Stereoklinkenkabel (6,3 mm).

Kann ich das DrumIt Five mit Akustik-Triggern betreiben?

Selbstverständlich können Sie Trigger verwenden. Das DrumIt Five funktioniert problemlos mit den Produkten der wichtigsten Hersteller, die gängigsten Trigger wurden erfolgreich mit dem DrumIt Five getestet. Im UNIT-Menü auf der Page TRIG finden Sie spezielle Trigger-TYPES (AcTr1, AcTr2 und AcTr3) sowie andere Parameter (GAIN, THRES), mit denen Sie das Modul perfekt auf die Verwendung von Akustik-Triggern einstellen können. Lesen Sie dazu das Kapitel 10.2 UNIT – TRIG* ab Seite 48.

15 Kontakt & Support

Sie haben Fragen zu Ihrem DrumIt Five oder ein technisches Problem?



Besuchen Sie unsere Website unter:

www.2box.se

In unserem Support-Bereich finden Sie Antworten auf Ihre Fragen.

2BOX International

2BOX Music Applications AB
Gräsgatan 6
118 60 Stockholm
Schweden

Vertrieb für 2BOX in Deutschland und Österreich

Hyperactive Audiotechnik GmbH
Neukirchner Str. 18
D-65510 Hünstetten

Geschäftsführer:
Dipl.-Ing. (FH) Wilfried Eckl
Michael von Garnier
HRB Wiesbaden 16489
Ust-Identnr.: DE194403276

Support für Deutschland, Österreich und BENELUX

support@2box.info

16 Stichwortverzeichnis

O

P

R

S

T

U

V

W

X

Z